アルカナハート２ 設定資料＆データ集
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.63

ARCANA HEART 2 アルカナハート2
RIGHT PART
HEARTMATIC COMPLETION
アルカナハート 2 ライトパート ハートマチック コンプレーション

アルカナハート 2 設定資料&データ集
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.63

これは、小さな愛と
そしてほのかな希望の物語。

ARCANAHEART 2 Prologue

東京上空で発生した境界溶融現象の収束、
および英国聖霊庁長官ミルドレッド・アヴァロンの失踪――
各国聖霊機関において「東京事変」と呼ばれるこの事件から、
およそ1カ月が経過していた。

各国聖霊機関の混乱状態をよそに、
世間はすっかり落ち着きを取り戻し、
御苑女学園にも穏やかな日々が帰ってきていた。
しかし、1カ月前、未然に防がれた
境界溶融現象の余波が明らかな形で出現した。
関東各地に大規模な次元の歪みが大量に観測された。
日本聖霊庁は事態の収拾に乗り出し、
異変を察した御苑女学園の一部の生徒も立ち上がる。

そんな中、海外各地の聖霊庁から
聖霊災害派遣の名目で来日する聖女たちの姿があった。

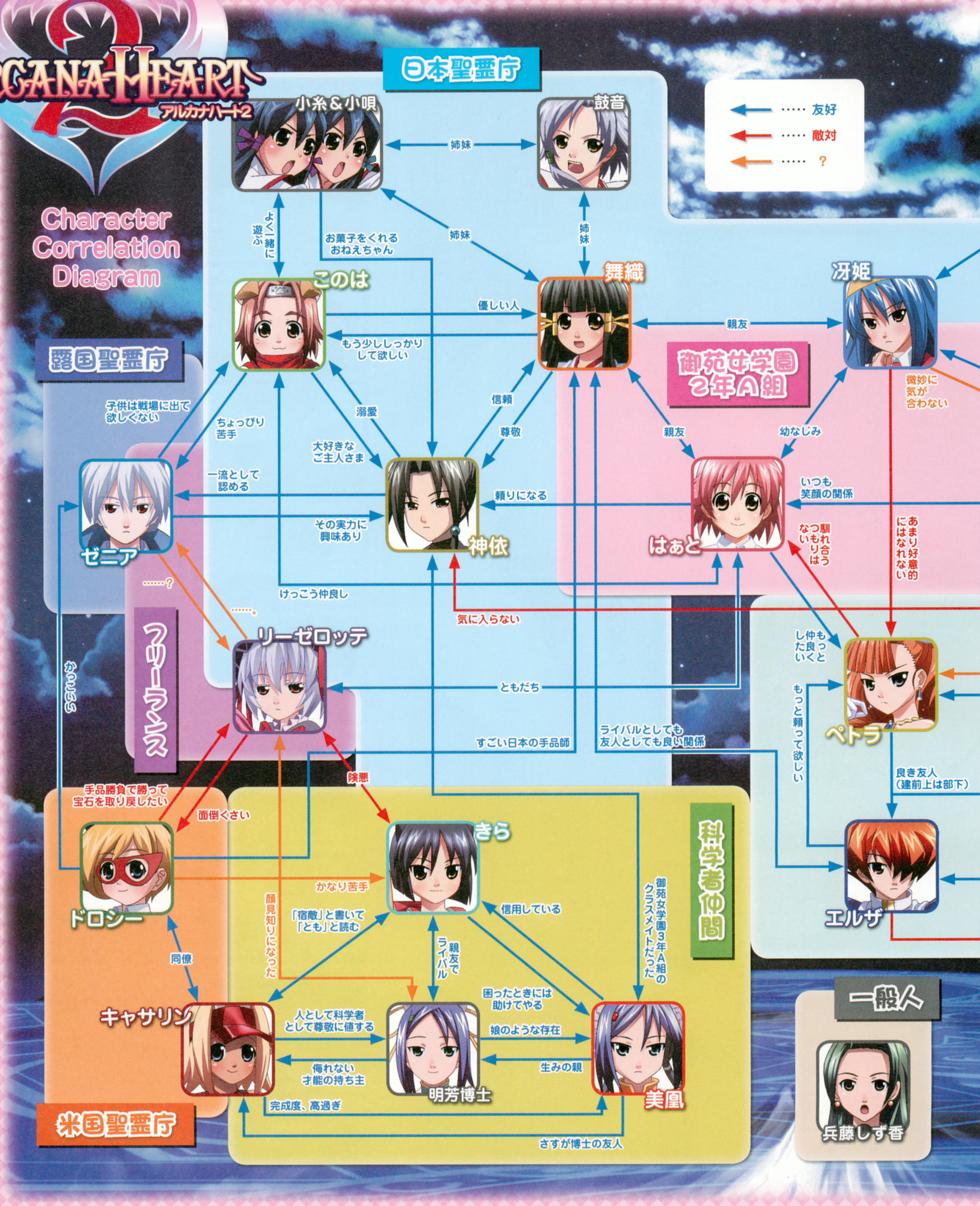
関東大崩壊まで、あと7日。

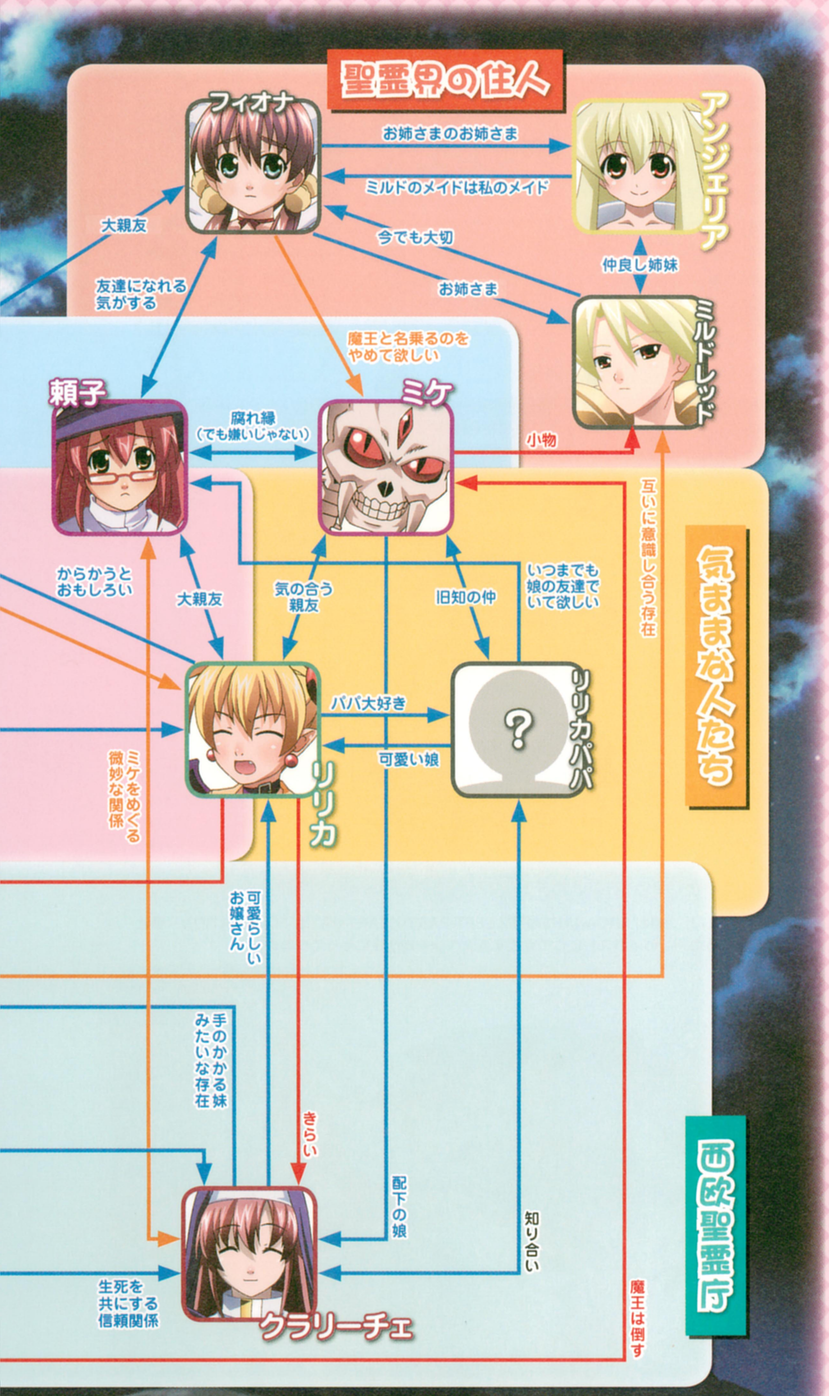
アルカナハート２❤キャラクターズ

新たなる危機に立ち向かう聖女たち、そして、それを迎え撃つは、聖霊界と物質界の融合を企むアンジェリア・アヴァロン！　彼女たちを待ち受ける運命とは……！

ARCANA HEART 2
アルカナハート2

Character Correlation Diagram





アルカナハート 2
キャラクター相関図

Story Keyword

❤アルカナ

霊的な存在であり、物質体を持たないものたち。普通の人間は見ることができない天使、妖精、精霊、それらを総称したものを「アルカナ」と呼ぶ。人間の物質界とは異なった理を持ち、数多くのアルカナが存在していると言われている。

❤聖女

穢れのない純粋さを持ち、聖霊と心を通わすことができる少女を「聖女」と呼ぶ。聖女は聖霊と契約することができ、聖霊たちの加護やさまざまな能力を物質界で公使することが可能となる。なお「純粋さ＝正義」ではない。

❤聖霊庁

アルカナに関する事象を一手に担う組織、それが聖霊庁である。総本部を英国に置き、支部は世界中に存在。各国では国家機関の一部として登録されており、秘密裏に活動中。日本では環境省の外局という扱いになっている。

❤関東事変

英国聖霊庁元長官ミルドレッド・アヴァロンが引き起こした境界融解現象のこと。愛乃はぁとなど聖女たちの活躍により、沈静化した。

❤都立御苑女学院

東京・新宿区に位置するの小中高一貫教育の女学園。聖女の素質を持つ少女たちが集められ、彼女たちの健全な成長を促す場でもある。

❤魔界

聖霊界の一角を成す世界。魔族が生息する。

❤千年守

古より影から時代を支え続ける歴史の守り手。

❤聖霊学

聖霊物理や聖霊工機などエーテル体の応用学問。

ARCANA HEART 2 RIGHT PART HEARTMATIC COMPLETION

アルカナハート 2 ライトパート ハートマチック コンプレーション

アルカナハート 2 設定資料＆データ集
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.63

CONTENTS

ARCANAHEART2 Prologue
002 キャラクター相関図

Chapter 1 スペシャルギャラリー
006 ゲストイラストレーション
011 スタッフイラストレーション
016 オリジナルショートストーリー

Chapter 2 バラエティミュージアム
036 アンジェリア　グラフィック集
040 公式イラストコレクション
042 ラフスケッチコレクション
044 プライベートルーム＆マップガイド
046 聖女の楽屋裏
048 エンディングコレクション
051 クリエイターインタビュー
054 ボイスアクターコメント

Chapter 3 アルカナハート 2　データベース
058 メッセージデータ
130 システムデータ／キャラクター＆アルカナデータの見方
131 キャラクターデータ
140 アルカナデータ

ETCETERA エトセトラ
034 特殊演出劇場　その1
056 特殊演出劇場　その2

キャラクターインデックス

	オリジナルショートストーリー	メッセージデータ	キャラクターデータ
ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト	016	058	131
キャサリン京橋	017	062	131
ゼニア・ヴァロフ	018	066	132
ドロシー・オルブライト	019	070	132
エルザ・ラ・コンティ	020	074	133
クラリーチェ・ディ・ランツァ	021	078	133
愛乃 はぁと	022	082	134
廿楽 冴姫	023	086	134
朱鷺宮 神依	024	090	135
このは	025	094	135
春日 舞織	026	098	136
美凰	027	102	136
リリカ・フェルフネロフ	028	106	137
リーゼロッテ・アッヒェンバッハ	029	110	137
安栖 頼子	030	114	138
大道寺 きら	031	118	138
フィオナ・メイフィールド	032	122	139
アンジェリア・アヴァロン	033	126	139

Cover Illustration

本書のカバーイラストはEXAMUによる描き下ろし！　実は「ARCANAHEART2 LEFT PART HEARTMATIC FOUNDATION」（弊社刊）のカバーイラストと並べることで、下記のように一つのイラストとして完成するスペシャル仕様になっているのだ！

Chapter 1 Special Gallery

スペシャルギャラリー

ゲストイラストレーター＆EXAMUスタッフ、計10名による『アルカナハート 2』愛にあふれた描き下ろしイラストの競演！　そして、本作のディレクター・さくらいとおる氏が手がけるオリジナルショートストーリーも！

GUEST ILLUSTRATION

01

P.N.

赤賀 博隆

あかが ひろたか

代表作

ゲームブック『クイーンズブレイド「牙の暗殺者イルマ」』(ホビージャパン)、ライトノベル『めいたん メイドVS名探偵』(ガガガ文庫)、『戦嬢の交響曲』シリーズ(ファミ通文庫)など

COMMENT

このような場にお招きいただきありがとうございます、赤賀博隆です。自分はヨコシマな人間なので、無邪気な感じや笑顔を描くのが非常に苦手です。うーん、まだまだ表情が硬いです(汗)。

GUEST ILLUSTRATION

❤02

P.N.

笹倉 綾人（ささくら あやと）

代表作

COMMENT

「アルカナハート」シリーズは大好きで、前作は稼働日からプレイしてます。最初、キャラクターを選ぶときにリーゼさんかよりぷーで悩みましたが、私にはリーゼさんがとても難しかったので、よりぷーでプレイしてました。ごめんなさいリーゼさん(涙)。

GUEST ILLUSTRATION
03

P.N.
峠 比呂（とうげ ひろ）

代表作

『天元突破グレンラガン ドリル銀河大戦カードゲーム』、『ハヤテのごとく！トレーディングカードゲーム』ほか、イラスト、マンガなど多方面で執筆中

COMMENT

デザインではドロシーが好きなんですが、ゲームではうまく扱えませんでした（笑）。それと冴姫を入れられなかったのはちょっと心残りです。

GUEST ILLUSTRATION

04

P.N.

葉生田 采丸（ばみゅうだ さいまる）

代表作

『たたかえ！たらんてら』（月刊少年ジャンプ）、コミック版『アルカナハート』（月刊コンプエース・連載中）

COMMENT

『アルカナハート』のマンガを描かせてもらってます。というわけでムックにも参加です♪ 明芳博士がさらなる美風の新目標を考える、それは「美鳳グラビアアイドル化計画」！

GUEST ILLUSTRATION

❤05

P.N.

ぽよよん❤ろっく

代表作

PLAYSTATION 2用ソフト『おしえて！ ぽぽたん』原画

COMMENT

今日はめずらしく、きらたん&きゃさりんたんがお気に入りの乗り物からおりて、すいみんぐ対決なのです！ でもしんぱいなので、すらいむ君とろぼたんも応援にきました～ \(^▽^)/

STAFF ILLUSTRATION

❤01

P.N.

たかとう

担当パート

ペトラ関連のアクションパターン（一部）、イベントシーン・カットインアニメーション着色（一部）、アドバタイズデモほか

COMMENT

大原さんが好きです。三宅さんが好きです。井上さんが好きです。僕の心の三国分立です。いじょ！

STAFF ILLUSTRATION

02

P.N.

いちめどー

担当パート

カットインおよびバストアップの彩色、ペトラ、アンジェリアのドット

COMMENT

あれ？ 提出したラフにははぁとペトラを描いていたはずなのになぁ。いつの間にかアンジェリアに乗っ取られてる!?

※ラフイラスト

STAFF ILLUSTRATION
03

P.N.
松山みかん（まつやま みかん）

担当パート
キャラクターグラフィック、イベントグラフィック、カットインアニメーション

COMMENT
プリティかメタモかエミキュか……。プードルかいちごかさくらんぼか……。みんなかわいくて迷っちゃう(˘ω˘)

STAFF ILLUSTRATION

04

P.N.
なにか

担当パート
エルザ、クラリーチェ、ゼニアのグラフィックアニメーション

COMMENT
機会があればまたこんなイラスト書いてみたいですね〜。あと、みなさん『アルカナハート2』遊んでくださ〜い。

STAFF ILLUSTRATION

05

P.N.

ヒデカズ

担当パート

主にクラリーチェとペトラのドット、外注品質管理ほか

COMMENT

好きなキャラはクラリーチェとアンジェリア。どちらを描こうかと、
かなり迷いましたw

オリジナル
ショート
ストーリー

ペトラ・ヨハンナ・
ラーゲルクヴィスト

ぷらいど

ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィストの朝は早い。毎日朝6時に目が覚める。体内時計が正確なのだろう。目覚まし時計を使用するのは、時差が生じる距離を移動した場合に限られる。

幼い頃からペトラと一緒に育ち、現在ではペトラの侍女として仕えているツンベルク姉妹も同じく朝は早い。姉妹の役割分担は明確で、姉のノーラはペトラに直接触れる身の回りの世話で、妹のローサはペトラが口に入れる物およびその他の用意を行う。

ヴァチカン市国に程近い場所に西欧聖霊庁の庁舎があり、ペトラはそこから然程遠くない旧市街の古い屋敷にノーラとローサと共に暮らしている。

ローサの用意してくれた朝食を摂り、食後の紅茶を嗜む。そんなペトラの髪をノーラが結わえる。左右に大きく分けた片側をノーラが結い終えた頃、ローサがペトラに手紙を差し出した。

「おそらく、ご実家かと思われます」

手紙は赤い蝋に紋章を捺して封をしていた。

「当家は伝統を重んじるのがお好きなようね」

ラーゲルクヴィスト家の紋章を見て、ペトラは薄く笑った。優雅な手付きで開封し、内容を目で追う。

「……御婆様も無茶をおっしゃいますわね」

ペトラが「蝋燭を」と言うと、ローサが銀の燭台に火を点し、銀のトレイと一緒に持ってくる。ペトラは蝋燭の火に手紙の角をかざし、火を移す。トレイの上で完全に灰になる頃には、ノーラはペトラのもう片方の髪を結い終えていた。

その時、不意に電話が鳴った。ローサが灰を片付けているので、ノーラが電話を受け、簡潔に告げた。

「テス長官がお呼びです」

「そうではないかと思いましたわ」

ペトラが立ち上がると、ノーラが夏用のコートと帽子をペトラに着せる。西欧聖霊庁の庁舎へ向かうのは明白だったので、ペトラの愛銃「アレクサンドラ・クリスティーナ」を収めたジュラルミンケースをローサが抱えて側に控える。

「私が持ちましょう」

普段ならそのままローサが庁舎まで同行するのが日課だが、ペトラが自分で持つと言う事は別に頼みたい用事があるということ。

「エルザとクラリーチェを私の執務室に連れてきてくださる？　そうですわね、昼食でも一緒に摂りましょう。それまでには、長官との話も切り上げます」

「かしこまりました」

「お気をつけて」

「貴女達も」

姉妹に見送られ、ペトラは颯爽と庁舎へ向かった。

「ようこそ、ペトラ・ヨハンナ。お掛けなさい」

西欧聖霊庁庁舎内の一室。年代物の装飾品でまとめられた西欧聖霊庁長官の執務室。ペトラはその部屋の主である老女に勧められるままにソファに腰を下ろし、テーブルを挟んだ向かいに老女も腰を下ろす。

年老いて顔には深い皺が刻まれているものの、未だその目に力が宿っているために、実年齢よりも若く、力強く感じられる。グラツィエッラ・テス。西欧聖霊庁を統括する長官である。現在でも微かに聖霊を感知できるという事実は賞賛に値する。

「英国聖霊庁長官選出のお話でしょうか？」

社交辞令や形式的な挨拶に時間を費やすつもりは最初からない。ペトラは老女が口を開きかけた瞬間に先んじた。

「……貴女のそういうところ、本当に貴女の御婆様に良く似てらっしゃるわね」

老女の皮肉たっぷりの苦笑をペトラは涼しい顔をして受け流す。ペトラが友好的に接したくても、相手にその気が無ければ上手くいくはずもない。目の前の老女はペトラの祖母、即ち現ラーゲルクヴィスト家当主サイラ・エミリア・ラーゲルクヴィストと犬猿の仲にある。理由はペトラが生まれる前まで遡るらしく、興味すらもったことはない。

「……ええ、貴女のおっしゃるとおり。英国聖霊庁が不在となり1ヶ月以上経ちました。いつまでも空席のままでは各国聖霊庁間の統制が執れません。そのため、各国聖霊庁および各地の聖霊機関名門の代表が一同に会する場が設けられます」

「西欧聖霊庁からはテス長官が赴かれることでしょう。当家から誰が赴くか、気になりますか？」

「いいえ、気になりませんよ。ラーゲルクヴィストから赴くのはペトラ・ヨハンナ、貴女でしょう？」

「何故、そう思われますか？」

「私がサイラ・エミリアなら、そうするから。ミルドレッド・アヴァロンは聖女として大変優秀でしたが、結果から言えば残念なことになりました。やはり、英国聖霊庁長官には実力以外に血筋も重要視すべきという風潮になりつつあります。血筋と実力と、それぞれを兼ね備えている聖女は多くありません。サイラ・エミリアは、きっと貴女に『英国聖霊庁長官の地位に立て』と申し付けたのでは？」

妬みのような感情を込めた老女の仮説も、やはりペトラは涼しい顔で受け流す。事実、その仮説は正しい。早朝の手紙はペトラの祖母からのもので、書かれていた内容は要約すればその通りのものだった。

「テス長官が英国聖霊庁長官の地位を欲している――と言うのは私の勝手な思い込みとした上で申し上げましょう。当家から会議に出席するのは私。そして、私はいかなる組織からあらゆる妨害を受けても会議に出席します。それだけです。――では、失礼」

ペトラは立ち上がり、背を向ける。これ以上話す事はないと態度で訴えかけた。

「貴女に与えた2匹の悪魔……ヴァチカンに封じたあのふたり、どうなってもよろしいかしら？」

グラツィエッラ・テスのその一言は、ドアに手をかけたペトラを立ち止まらせ、激昂させるのに十分過ぎた。ペトラの心が怒りのあまりに凍り付く。

「貴女、どうしようもない御馬鹿さんですわね」

振り返ったペトラの視線が容赦なく突き刺さる。

「エルザとクラリーチェは私の部下であり友人。部下を守るのは上司として当然の務め、友人を守るのは友人として当然の務めではなくって？　仮にも西欧聖霊庁に多大な貢献を果たしてきたあのふたりに対する貴女の発言は容認できません。グラツィエッラ・テス、私も彼女たちも、貴女ごときに屈しません」

「そう。では、どうするつもり？」

「名誉と名声に囚われた貴女は、ただの敵ですわね」

ペトラは身を翻し

「私には私の理想がありますの。ごきげんよう」

今度こそ、部屋を後にした。

――不安定な世界の歪みを正す。

それがペトラとジラエルを繋ぐ決意。

理想のためには立ち止まらない。

ARCANA HEART 2

オリジナルショートストーリー

キャサリン京橋

たからもの

　キャサリン京橋は笑顔だった。日本からアメリカまでの長い空の旅の間も、新品の赤い携帯電話を触って眺めていれば、とにかくごきげんだった。
　日本からアメリカへの帰国前、きらと明芳と美凰と４人で色違いのおそろいの携帯電話を購入した。キャサリンにとって初めての携帯電話は、まさに宝物。
　大学の研究所の倉庫兼格納庫にテリー淀川を収め、操縦席に座ってようやく一息ついた。
「ヨドガワ、ほんまおつかれやなー。よーがんばった。メンテは明日からになってまうけど、かんにんな」
　そして、携帯電話を取り出す。登録されている番号は、きら、明芳、美凰の３人だけ。
　何気なくアドレス帳からきらを選択して——
「……なんや、最初にきらにかけるとか、まるでウチがきらのこと好きみたいやん。あれへんあれへん」
　やめた。改めて美凰を選択して、発信した。

～中国・某所にある軍事研究施設の居住区～
「………………」
　美凰は軍法会議にかけられている明芳の帰りを部屋で待っていた。この部屋は外部との通信を制限されているために、一般携帯電話の電波は遮断されている。

「……つながれへんなー。電波状況悪いんかー？」
　首をかしげながら、キャサリンはアドレス帳から明芳を選択した。

～中国・某所にある軍事研究施設の一区画～
「日本の関東一円に発生した時限の歪みは、１ヶ月前の東京事変の影響であり、これに期せずして関与してしまった私の不始末と同義でもあります。これへの関与を拒否する事は人道的、同義的に決して許されざることと判断し、外出申請と同時に美凰の——」
　これは軍法会議での明芳の弁。なお、会議前に私物を没収されたため、手元に携帯電話はない。

「ぷるるるるー言うてんのに、明芳、出ぇへんなー」
　携帯電話の呼び出しを停止して、キャサリンは不安そうな顔をした。せっかく買った携帯電話。さっそく話をしたかった。なのに、美凰も明芳も相手をしてくれない。残るきらにまで相手にされなかったら——。
　そんな思いがキャサリンの行動を遅らせた。

～日本・成田空港～
「あ？　ったく、着信だと？　この忙しい時に……お、美凰か……。美凰、これからアメリカに——」
　きらは国際線ロビーから搭乗口を通過するまさにその瞬間だった。

「……ぷーぷーぷー、って話し中か？　ウチを差し置いて話し中なんかきらー!?　…………………ぐすっ」
　キャサリンはベソをかきながら、操縦席の中で丸くなった。悲しくても、携帯電話を手放さなかった。
　しばらくして——。
「……あかん。眠ってもーた……」
　時計は特に見ていないけれど、疲れの取れ具合からそれなりに長く寝ていたのだろうと思った。
「……あ」
　ぎゅっと握り締めていた携帯電話が不在着信を告げている。着信履歴は美凰の名前を表示していた。
「なんや！　ちゃんと電話つながってるやん！」
　キャサリンは飛び起きて、美凰へリダイヤルした。

～中国・某所にある軍事研究施設の居住区～
「いやー。さすがに怒られたわねー」
「一時的とはいえ、博士と私を監視する装置と通信セキュリティを無効化すれば当然ではないでしょうか」
「美凰のためを思ってやったことなのに……」
「今後は全員が納得できる手段でお願いします」
　部屋の隅に片付けた折り畳み型アンテナ装置を見て、没収されなかっただけよかった、と明芳は呟いた。

「やっぱりつながれへーん！　美凰も明芳も！」
　これでまた、きらにつながらなかったら——と考えるだけで泣きたくなってくる。しかし、キャサリンは残された勇気を振り絞って、きらに電話をかけてみる。

～アメリカ上空・航空機内～
「お客様、お飲み物はいかがでしょう？」
「牛乳をよこせ。コップはいらん。パックでよこせ」
「あの、アメリカサイズになりますが……」
「ああ、１ガロン程度なら飲んでやる。持って来い」
　航空機内で通信機器の使用は禁止されており、きらも従わざるを得ない。墜落されるよりマシである。

「いややー！　きらにもつながれへーん！」
　とうとうキャサリンは声を上げて泣き出した。
「ウチはいらん子なんやー！」

　いつの間にか泣き疲れて眠ってしまったキャサリンは、抱きしめていた携帯電話の振動で目を覚ます。
「なんで自分、ぶるぶる震えてんのー……」
　寝ぼけていたキャサリンも、携帯のディスプレイを見て飛び起きた。きらからの着信だった。
「きら？　きらなんか？」
＜キャシー。クズ鉄から降りて、私の相手をしろ＞
「……へ？」
　キャサリンはテリー淀川の操縦席から下を見る。不機嫌そうなきらが仁王立ちしていた。
＜親がアメリカにすぐに来いとやかましくてな。直接行くのもしゃくだから、とりあえず大学に来たぞ＞
「ちょ、ちょお待っとき！　すぐ降りるわ！」
　きらからの電話を切ると、その瞬間に次の着信がきた。今度は美凰だった。
「美凰？　美凰か？」
＜はい。そうです。特に用事はありませんが、電話してみました。駄目でしょうか？＞
「そんなことあれへん！　いつでもかけてきぃや！」
＜——あ！　まずい、見つかった！　美凰、ちょっと変わって！　……キャシー、ごめんね。軍の施設だから電話するのも一苦労なのよ＞
「明芳かー。ウチのためにありがとうなー」
＜いい？　きらとケンカしないで仲良くす——＞
　バタバタと走り回る複数の足音を最後に美凰からの電話は切れた。短い間でもみんなと通話できて、キャサリンは嬉しくて嬉しくて目が潤む。
　そしてテリー淀川の操縦席から飛び降りた。
「ちゅーしたる！　きらー！　ちゅーしたるでー！」
「バカ！　くっつくな、キャシー！　暑苦しい！」
　唇を押し付けようと抱き付くキャサリンの顔を、きらは両手で掴んで引き剥がそうとする。
　嬉しそうなキャサリンの姿を見て、テリー淀川は少し安心した。

オリジナルショートストーリー

ゼニア・ヴァロフ

わからない

ただの気まぐれと言い切れるのか、自分でも判断できない。漠然とした興味あるいは好奇心みたいなものかもしれない。どちらにせよ、仕事や任務に準じる理由もなく、モスクワを離れることは珍しい。
ゼニア・ヴァロフはドイツ・ハイデルベルグ旧市街を訪れた。

日本での任務を終えた後、モスクワに戻ったゼニアは愛用のパイルバンカー「イディナローク」の損傷の激しさからオーバーホールの必要を認める。
イディナロークの開発はかつて瑞国聖霊庁・聖霊技術開発本部に所属し、現在は故郷のスイスで偏屈なガンスミスを営んでいる女性によるところが大きい。
ゼニアは連絡を取り、スイスへ向かった。

ゼニアの使い込まれたイディナロークを見ると
「相変わらず荒っぽいことばっかりやってるねぇ。嫁の貰い手はみつからないんじゃないのかい？」
そう彼女は笑った。
ゼニアは「お互い様だ」とだけやり返した。
「３日かかるけどいいかい？　他の仕事が入ってて。前に私が作った銃の調整をしろって、西欧聖霊庁の偉い人から要請が来てるんだ。パーツの仕込みが必要でさ。ま、量産前の１点モノだからしょうがない」
「ああ、任せる。適当に時間をつぶしてくる」
「悪いね、ゼニア。良い休日を」

こうして３日の余暇を手に入れたゼニアは、ポケットからメモを取り出す。走り書きで記された住所はドイツ・ハイデルベルグ郊外。リーゼロッテ・アッヒェンバッハ——戸籍上は死亡したことになっている少女の、存命していた頃の住所である。

ゼニアは住所と地図を照らし合わせながら、午後の暑い陽射しの中を歩く。古めかしい赤レンガ造りの旧市街を離れ、木々の茂る郊外へ出る。林道に入ると陽射しは木漏れ日に変わり、いくらか快適になった。
そうして着いた先は——廃墟だった。
木々が割れ、少し開けた場所にひっそりと、まるで戦争に巻き込まれたかのように、破壊された赤レンガ造りの家屋の跡があった。長い間、誰も訪れていないのだろう。苔や雑草が生い茂っている。ブランコだろうか、朽ち果てた遊具が物悲しさを強調していた。
リーゼロッテ・アッヒェンバッハ。
日本で出会った少女の存在が、何故か日増しに自分の中で大きくなっていく。あの少女は自分の失われた過去に何か関係が——そう思ったゼニアは、まず彼女の戸籍から調べた。父、母、姉との４人家族だが、戸籍上は４年前に全員死亡。この家屋の有様を見ればわかる。何らかの理由で一家全員消されたのだろう。しかしリーゼロッテはどうにか生き延び、他の家族も生き延びている可能性は捨てきれない。そもそも、そういう事件に巻き込まれる予感はあったのかもしれない。この場所は不自然なほど、人目を避けている。
ゼニアはポーチの跡に立つ。不思議なことに、木製のドア、暖炉のあるリビング、古めかしいオーブンのあるキッチン、二段ベッドのある子供部屋——それらが脳裏に描かれる。
ふと気がつけば、右手が何かを掴む仕草をしていた。いつも誰かの手を握っていた……そんな気がする。
ゼニアはその場に呆然と立ち竦む。いつの間にか陽は沈み、夜になっていた。これ以上、得るものがないと判断し、踵を返したその瞬間
おねえちゃん、遊びに行こう——。
エルフィ、気をつけてな——。
クッキー焼いて待ってるからね——。
何故か、そんな声が聞こえた気がした。

翌日、ゼニアはスイスでイディナロークを受け取り、モスクワの現在の住居に戻ったのは夕方過ぎだった。
明日は子供達の様子を見に孤児院を訪ねるつもりなので、手土産にクッキーを焼くことにした。子供達が喜んでくれるのは、ゼニアにとってもやはり嬉しい。
リーゼロッテが訪ねてきたのはそんな時だった。

自分で設置したセキュリティシステムでリーゼロッテが単独であることを確認して、
「……入れ」
少女を招き入れた。漠然とゼニアはリーゼロッテと会ってみたいと思っていた。
客のもてなし方など心得てはいないので、とりあえず、リビング兼寝室にひとつしかないソファは譲って、自分は壁に背を預けて立つことにする。
何気ない言葉を少しだけ交わしつつ、ゼニアはリーゼロッテの様子を注意深く見る。時折、何か言いたげな素振りを見せる。
「旅行、一緒にどう？」と誘ってきた時の、少し遠慮がちに上目遣いをした表情にどこか懐かしさを感じ、「仕事がなければ、付き合ってやる」と了解した。この少女を通じて、自分の過去を探るきっかけが見つかる可能性があるなら、接点を増やすべきだと思った。
その時、キッチンのオーブンがクッキーの焼き上がりを告げた。せっかくなので振舞ってやってもいいだろうと思い、勧めてみるとリーゼロッテは驚くほど素直に頷いた。この表情の変化に乏しい少女が笑うところを見てみたかったのだが、少女は一口食べると、一瞬だけ泣きそうな顔をして、ゼニアを詰問し始めた。
「どうして、このクッキーが作れるの？」
「……わからない。何故か、これだけは憶えている」
「あなた、誰なの？」
「……わからない。今は、ゼニア・ヴァロフ。昔の事は何も憶えていない」
「家族は？」
「……わからない。世話になった孤児院の皆を家族と思っている」
「妹がいたでしょう!?」
「……わからない。憶えていない」
「エルフリーデ……アッヒェンバッハ……!!」
「お前の姉だ。それ以外のことは……わからない」
「どうして!?　どうしてわからないの!?　何を訊いてもわからない。わからない！　わからない!!」
「……わからない」
目尻に涙をいっぱいに浮かべて、少女は部屋を飛び出していった。その後姿を見送り、ゼニアは呟く。

「……わからない」
少女から感じる懐かしさが、わからない。
「……わからない」
少女といると、どうして胸に穏やかな気持ちが溢れてくるのか、わからない。
「……わからない」

ゼニアはどうしたらいいのか、わからない。

オリジナルショートストーリー

ドロシー・オルブライト

いつかきっと

「ねえ、ドロシー」
「なぁに、リィナお姉ちゃん」
「今週末、街で魔術師ドロシーの公演があるの」
「——ごほっ！」
　思わず飲みかけのジュースを吹きこぼしてしまう。
「ドロシー、ちょっと……」
　苦笑しながら、リィナはハンカチを取り出してドロシーの口の周りをぬぐってくれる。
「紛らわしいね、ボクと同じ名前の有名人なんて」
「めずらしい名前でもないからね。それで、今週末は暇なの？」
「ごめんね、リィナお姉ちゃん。今週末はパパとママと一緒に食事をする約束なんだ」
「そっか。残念ね……。私ひとりで行くと、ドロシーのショーは門前払いなのよねー。しつこく付きまとい過ぎって言われて……。でも魔術師ドロシーが怪盗オズ。間違いないわよ」
　ドロシーは内心どきりとしながらリィナが何を言っているのかわからないふりをした。
「それよりも、リィナお姉ちゃん、この問題なんだけど、ちょっとよくわからなくって」
「あ、ごめんね。余計な話をしちゃった」
　米国聖霊庁から依頼された日本での仕事を終えたドロシーは残念ながら、学業はおろそかにしてしまった。そのため、近所に住んでいるリィナから勉強を教えてもらって遅れを取り戻す羽目になっている。
「リィナお姉ちゃん、その『怪盗オズ』を熱心に追いかけてるけど、どうして？」
「ん？　パパが捕まえられなかったから、私が代わりに捕まえるの。あっちも世代交代したみたいだし」
　先代「怪盗オズ」はドロシーの父親で、民間捜査官として怪盗オズを追いかけていたのはリィナの父親。リィナの言うとおり、それぞれが世代交代をした格好になっていた。
「とにかく、今週末は勉強見てあげられないから、今日のうちにしっかり勉強しましょうね」
「……はぁ～い」

　週末になると、ドロシーは昼夜を問わず活気に溢れるラスベガスの市街地に向かう。ドロシーの出番は両親の前座、夕方のステージだ。
　かなり早く来たので、これからステージを観に来てくれるお客さんの様子を見ようと、劇場の近くを散策すると——
「……リィナお姉ちゃん、来てるし」
　鋭い視線で劇場の一般入場口を見張っているリィナに気付いて、ドロシーは散策を中断してそそくさと裏口に急いだ。

「おーい、ドロ子ー♪　儲かってまっかー？」
「キャシー？　キャシーじゃないか！」
　ドロシーの控え室に予想しなかった来客。出番までまだ時間があって、少し退屈していたのでドロシーはキャサリンを歓迎した。
「嬉しいなぁ、来てくれたんだ！」
「ドロ子の晴れ舞台っちゅーから、アメリカ大陸の東の果てから西海岸までやってきたでー♪」
「ここは西海岸じゃないけど……そうだよね、ボストンから来てくれたんだ。本当にありがとう！」
「あ、ウチひとりちゃうねん。きら、入って来ぃや」
「おお、元気だったか？　貴様はラスベガスでは有名らしいじゃないか。せっかくアメリカまで来たからな、この私自ら見に来てやったぞ。感謝しろ」
　きらに対してドロシーはかなり苦手な印象を持っていたけれど、笑顔で応援に来てくれたことで素直に嬉しくなって苦手意識もすぐに消えた。
「へへ……ありがとう！　今日は楽しんでいってよ」
「しかし、貴様の服装はアレだな。センスが悪い。私の服を貸してやろう。遠慮はいらないぞ」
「せや！　なんちゅーか、インパクト不足や！　ウチの服と交換したろか？　子供が遠慮したらアカン」
「………………えーと、遠慮させてもらうよ」
　水着に白衣はおかしいんじゃないかな、とか、キミたちだって子供じゃないか、とはドロシーには言えない。性格的に、このふたりの押しの強さに対抗できるとは到底思えない。
「——あ、ドロ子。急に思い出してんけどな、自分、家宝の赤い石を取り返すとか言うてたやん？　どないなってん？　これでもな、一応気にはしててんで？」
「何だ、その話は？　私の知らない笑い話か？」
「う～ん……今その話をされると、本番前なのにテンション下がるなぁ……。終わってからにしない？」
「あ、ドロ子がヘコんでもうた。あんな、きら、なんやこう、名前の長ったらしいドイツっ娘がな、かなり前にドロ子のおかんの家からなくなってもーたお宝を、何でか知らんへんけど今持ってんねんて」
「ああ、あのリーゼロッテ・アッヒェンバッハとかいう小生意気なクソガキか。はっきり言って変なヤツだからな、貴様の手には余るんじゃないのか？」
「そうかもしれへんなー。っちゅーか、ヘコんでるんは、取り返せへんかったからか、ドロ子？」
「……キミたち、応援に来てくれたんじゃないの？　ボクの心の傷口、えぐらないでよ」
「そうか、そういえばそうだったな。せっかくラスベガスまで来てつまらんステージを見せられても困るからな……よし、いいことを思いついたぞ」
「お、きら、なんや？　ええことってなんや？」
「私は手品なんて子供だましだと思っているから真面目に見たことなんてないが、貴様が今日のステージで私をあっと言わせることができたら協力してやる」
「え？　協力って……？」
「あの小生意気なクソガキをギャフンと言わせたいんだろう？　私もあいつは嫌いだ。手を貸してやる」
「そっか。なるほどなー。せやったら、ドロ子、ウチも手ぇ貸したる。１本やったら簡単に折れてまうタコヤキの楊枝も、３本やったら簡単には折れへん」
「ふたりとも、本当に力を貸してくれるの？」
「話を聞いていたのか？　貴様のステージ次第だ」
「ウチもきらも約束は守る。女に二言はあれへん。どんな理由があっても盗みはアカンなー。その長ったらしい、リーぜろっちゃら言うんはおしおきや！」
　ドロシーはちょっと耳が痛かった。ふたりが協力してくれるというのは心強く、嬉しい反面、騙している分だけ胸が痛い。自分が怪盗オズとして義賊をしていることもいつか話して、そうすればきっと本当の友達になれるんじゃないかな、とドロシーは思う。
「——じゃあ、そろそろ出番だから行って来るよ」
「ほな、ウチらは客席に戻るわ」
「せいぜいがんばって、このきら様を楽しませろよ」
「期待は裏切るよ。もちろん、良い方の意味でね！」
　ドロシーはステージに向かう。久々のステージだけど気負いも緊張もない。応援に来てくれたふたりのおかげで、最高のステージになることを確信していた。

オリジナルショートストーリー

エルザ・ラ・コンティ

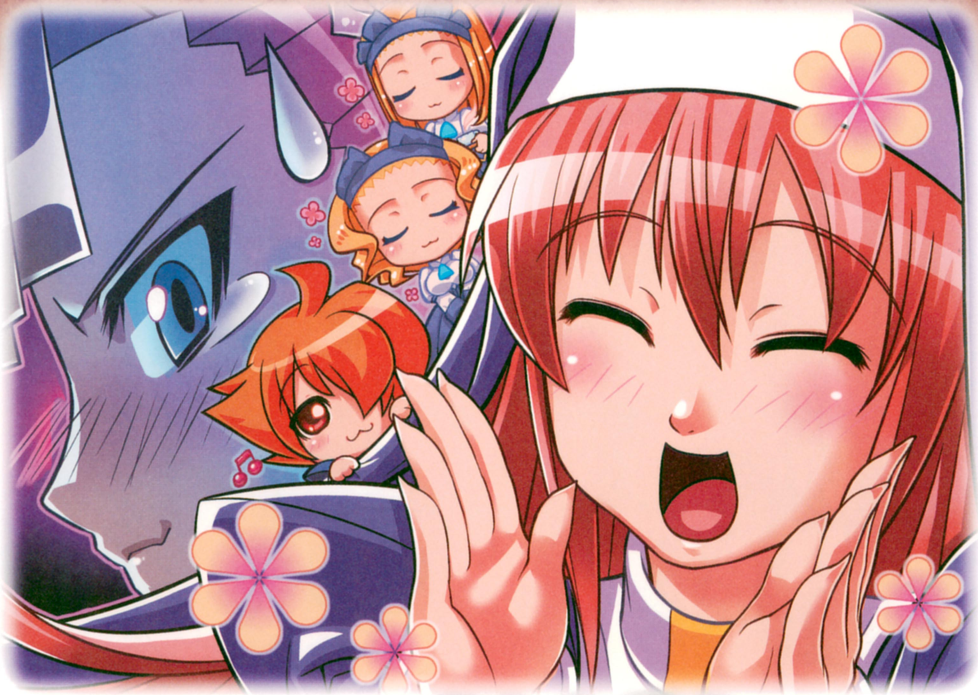
おせっかい

「………………はぁ」
　ヴァチカンの小さな教会の裏手にある、小さなエルザ専用の花壇。エルザは心ここにあらず、といった様子で花の世話をしていた。
「………………………………はぁ」
　またため息が出た。悩んでいるときのエルザはいつもこんな感じである。すっかり夜明けを過ぎた頃、教会の清掃を終えたクラリーチェはエルザの様子を見るに見かねて声をかけた。
「また人生について悩んでますの？」
「クラリス、それじゃあまるで私がいつも人生について悩んでるみたいじゃないか」
「ええ、結構、今みたいに悩んでますわね」
　不老であるが故の悩みは尽きない。特にエルザの生真面目さとは相性が悪い。不死でないことがせめてもの救いと言えた。
　そこでもう一度、エルザはため息をついた。ため息はエルザの悩みの深さを反映する。クラリーチェは、今回の悩みがかなり深い事を察した。
「それで、エルザ。今回の悩みは何ですの？」
「ペトラには友達がいない」
「………………………………ええ、そうですわね」
　エルザの言い方がストレート過ぎたので、クラリーチェも一瞬言葉に詰まった。無駄に花壇の土をスコップで掘っては埋め、掘っては埋めを繰り返しながらエルザはさらに続けた。
「ペトラはまだ14歳だ。普通なら、学校に行って、みんなと勉強して、友達をたくさん作って、いっぱい遊んで……人として大切な事を学んでいく時期じゃないか。それなのに、毎日、聖霊関連の任務任務任務。仕事ばかりで遊ばない。心を許せる友達もいない……」
「まぁ……エルザは14歳の頃、そんな毎日を送っていたんですの？　可愛らしいですわね♪」
「………………………………り……」
「はい？」
　エルザがぼそりと言い難そうに呟いた。思わずクラリーチェは聞き返して
「……魔族狩りを……やってたよ……」
　余計な事を聞いてしまったと後悔した。この話になると、エルザは決まって「後悔はしていない」と言い張るが、後悔しているからこそ、ペトラの現状を過去の自分と照らし合わせて心配しているのが明白だった。
「でも、エルザ。ペトラにはノーラとローサがいますわ。お友達でしょう？」
「幼い頃からずっと一緒らしいから、友達と言うよりは家族に近いよ。それにふたりの方が年上で、ペトラに仕えるという義務感を強く抱いている」
「ん〜……。そうかもしれませんわね。では、私たちはいかが？　仲良しさんでしょう？」
「本当ならそれが一番いいとは思うんだけど、立場上、そうもいかない。ペトラは上司で私たちは部下。そこのけじめをつけないと組織として破綻するし、私たちと友達付き合いをするというのは風評的に……ね」
「ペトラの心配をするのも結構ですけど、エルザはどうなんですの？　お友達は……」
「私は平気だよ。日本に舞織がいるし——」
「………………………………あら、そう」
「——それに、いつもクラリスがいるじゃないか。これ以上、欲しがったりするのは贅沢だよ」
「まぁ♪　あら、そんな……♪　私もエルザがいますから、これっぽちも寂しくありませんわ♪」
「……そうだ。この前、舞織から速達が来た」
「速達？　何か、急ぎの用事でもありましたの？」
「いや、学校が夏休みに入ったら、みんなで旅行に行く予定らしい。もし私たちが日本に来る用事があって時間的に都合がよければ一緒に、ってお誘いなんだ」
「嬉しいお誘いですけど、遠過ぎません？」
「いや、こうなったらペトラを連れて日本に行こう。日本のみんなとたくさん遊んで、今のペトラがどれだけ間違っているかを知ってもらう！」
「間違ってるなんて、ペトラが聞いたら怒りますわ」
「よし、携帯電話を買おう」
「……あの、エルザ？　どんな思い付きですの？」
「舞織の携帯電話の番号とメールアドレスが手紙に書いてあった。携帯電話を買おう」
「……私も買いますわね。エルザとおそろいのを」
「ペトラの分もいるな。みんなで買えばいいんだ」
　エルザが自分の世界に没入して熱くなっていく一方で、クラリーチェは冷めていく。
「エルザ、そんなに心配する必要もないと思いますわ。私がエルザと出会えたように、いつかペトラも自然と誰かと出会える時が訪れるはずですから」
「いつかじゃ遅い！　ダメなんだ。今日か明日にでも、誰かペトラと出会ってくれないかな……」
　深いため息と共にうなだれたエルザを見て、今回の悩みはかなり重症だとクラリーチェは思った。

　昼前にエルザとクラリーチェはノーラに連れられて西欧聖霊庁庁舎を訪れた。ペトラが一緒に食事でも、とふたりを誘ったことによる。ノーラひとりで案内に来たという事は、ローサは食事を用意しているのだろう。ローサの料理は一級品なので、クラリーチェは上機嫌だったが、エルザは悩みを抱えたままで浮かない表情をしていた。
　庁舎内のペトラの執務室は誰も使いたがらない部屋、西欧聖霊庁長官の執務室のすぐ近く。普通に行けば、途中で長官の執務室の正面を通る。その時——

「貴女、どうしようもない御馬鹿さんですわね。エルザとクラリーチェは私の部下であり友人。部下を守るのは上司として当然の務め、友人を守るのは友人として当然の務めではなくって？」

　珍しく感情的なペトラの声がドア越しに聞こえた。
　エルザはペトラの友人になりたかった。しかし、立場上それは許されないと思っていたのに、ペトラはエルザもクラリーチェも友人だと言い切った。
　その瞬間、エルザの心が震えた。涙が溢れ出す。
「エルザ、そんなに泣かないでくださいな」
「だ、だって、クラリス、ペトラが私たちのことを友人だって……」
　どうしようもなく嬉しくて、涙が止まらない。
「ええ、わかってます。わかってますから」
「う、うん……」
　クラリスが寄り添ってエルザを支え、ペトラの執務室に急ぐ。いつペトラが飛び出してくるかわかったものではない。
　ペトラの執務室に入る瞬間
「私には私の理想がありますの」
　というペトラの言葉が聞こえた。
　——ペトラが私の事を友人だと思ってくれる限り、私もペトラの友人として惜しむ事は何もない。
　エルザの胸にその言葉は深く染み込んだ。



ARCANA HEART 2

オリジナルショートストーリー

クラリーチェ・ディ・ランツァ

おともだち

「食事を始める前に話しておきたいことがあります」
　ペトラは西欧聖霊庁庁舎内の執務室を見渡してそう言った。とはいえ、部屋にいるのはペトラを除けば、テーブルに着いたクラリーチェとエルザ、食事の用意を行っているノーラとローサ、これだけである。
　今日は昼食を一緒に――とペトラの提案でクラリーチェとエルザが呼ばれたわけだが、食事はついでで、何か話があることはわかりきっていた。
「……エルザ、目をどうかしましたの？」
「心の汗だよ」
　エルザは少し目を赤く腫らしてはいるものの、不思議なほど穏やかな笑みを浮かべて、ペトラが首を傾げるような発言をした。そんなエルザの様子を見て、クラリーチェも――普段から笑顔ではあるが――微笑んでいる。ペトラは心なしか、ノーラとローサも微かに表情が柔らいでいるように感じた。
「まぁ、いいでしょう。ローサの料理が冷める前には話を終わらせます」
　軽く咳払いをして、ペトラは奇妙な違和感をうやむやにした。
「近日中にイギリスで現在空席となっている英国聖霊庁長官を選出する会議が催されます。各国聖霊庁代表と並びラーゲルクヴィスト家の代表として私も出席することが決まりました」

　――フェルフネロフ公の影響で物質界に興味を持った私は、公との別れ際に一時的に物質体と同等に変異する「低次化の秘術」を教わり、大きな次元の歪みが発生している状況に限定して、物質界へ行けるようになりました。限られた短い間だけ物質界で人間として生活するのは楽しくて、いつも教会で奉仕活動をしながら寝泊りさせてもらっていました。でも、それが良くなかったのでしょうね。同じ教会のお世話になれば、私の事を覚えている人もいたでしょう。

「出発は会議が開催される数日前になります。私の銃、アレクサンドラ・クリスティーナを設計したスイスのエンジニアと連絡が付いたので、スイスに立ち寄って銃の調整をお願いする手筈です」

　――西欧聖霊庁に何十年経っても変わらない女、魔族がいると知れ渡り、何度も狙われた。戦うことは容易だけれど、私は人間を好きになったから、傷付けるのは避けたかった。物質界での生活をあきらめればよかったのに、これを最後に、と都合の良い言い訳をしながら、私はロシアの山間部の小さな町に向かった。
　エルザと出会ったのはその町の礼拝堂だった。
「キミを討伐するために、西欧聖霊庁の一隊がこの町を包囲している。だけど、私はそんなのは反対だ。確かに私の家族は魔族に殺されてしまった。だから、魔族を恨んで、戦い続けてきたけれど、正しかったと胸を張って言えない。勝手な言い分だけど、キミが魔族だって話が通じる相手だと証明してほしい。それで、私は「魔族狩り」をきっと辞められる」
　私は「今日の夜から次元の歪みが収縮するので、夜には魔界に帰り、以後、物質界には来ない」と約束して彼女と握手を交わした。物質界で過ごす最後の日に、初めてできた友達ともう会えないのは悲しかった。

「あくまでもラーゲルクヴィスト家の代表として出席するので、西欧聖霊庁とは無関係。エルザとクラリーチェを同行させることはできませんが、ノーラとローサには同行してもらいます」

　――しかし、聖霊庁は私への攻撃を仕掛けてきた。エルザも騙しての不意打ちを計画していたのでしょう。この夜を逃すと私は魔界へ帰れず、エーテルが欠乏して消えてしまう。やむなく、私は応戦し、多くを傷付けた。遅れて駆けつけたエルザは……泣いていた。
「キミは悪くない。約束を破ったのはこちらだ。だけど、私は任務としてキミと戦わなければならない。でも、キミとは戦いたくない。……私は最低だ」
　これから倒さなければいけない魔族のために泣く彼女を、誰よりも人間らしいと思いました。
　……結果は相打ち。東の空が明るくなり始めた頃、彼女は深手で、私はエーテル欠乏で、死を待つだけ。
「助かりたいか？　生きたいか？　この世の咎を浄化するため、ふたつでひとつの存在となるのであれば、不老となりて役目を果たす仮初めの命を与えよう」
　突然聞こえたその声は、あまりにも、甘美だった。

「エルザとクラリーチェは、私が不在の間は周囲の動向に常に気を払いますように。西欧聖霊庁において、私たちは敵が多過ぎます。味方を求めないように。協力を求めるなら敵意が無い者に求めなさい」

　――私の台詞はもう決まっていた。それなのに、我が身を省みず、先に言葉を発したのはエルザ。
「私はどうなってもいい！　彼女を助けてくれ！」
　私は言葉を失った。やがて、やっとのことで私が口にした言葉は最初に思ったものから変わっていた。
「私は彼女を守りたい。初めての、大切な友達を、守りたい。そのための代償は全て払います」

「ちょっと、クラリス。私の話、聞いてますの？」
　突然ペトラに呼ばれて、クラリーチェは思い出の世界から現実に呼び戻される。ペトラの話は聞き流してしまっていたが――後からノーラとローサに聞けばいい――そんなことは微塵も表情に出さず
「ええ、もちろんですわ、ペトラ。私、大切な上司であり友人のお話を上の空で聞いたりしませんわ」
　にっこりと微笑みながら言い切った。
「私はペトラの理想のためなら協力は惜しまないよ」
　満面の笑顔でエルザも便乗した。ペトラはふたりの発言と様子を訝しく思っていたが――
「……まさか、貴女たち」
「困ったことがあったらいつでも相談してくれると嬉しい。友人として私にできる事は何でもするよ」
「ええ、大切なお友達が困っているのならば♪」
「……ペトラ、友人は大切に」
　さらにノーラが便乗してきたところでペトラは確信した。先程の長官との会話を聞かれていたのだと。
「…………………………………ッ!!」
　全身を震わせ、怒りと恥辱に耐えるペトラ。その顔が珍しく紅潮していた。
「ローサ、食事を下げなさい。もうしばらく話が長引きます」
　その後、夕食の時間になるまでペトラの説教が続くことになるが、エルザはペトラに友人と言われた事が嬉しくて笑顔を一度も崩さなかった。
　昔から変わらず、自分ではなく他人の為に涙を流せるエルザ――そんなエルザを見てクラリーチェもずっと笑顔だった。

オリジナルショートストーリー

愛乃はぁと

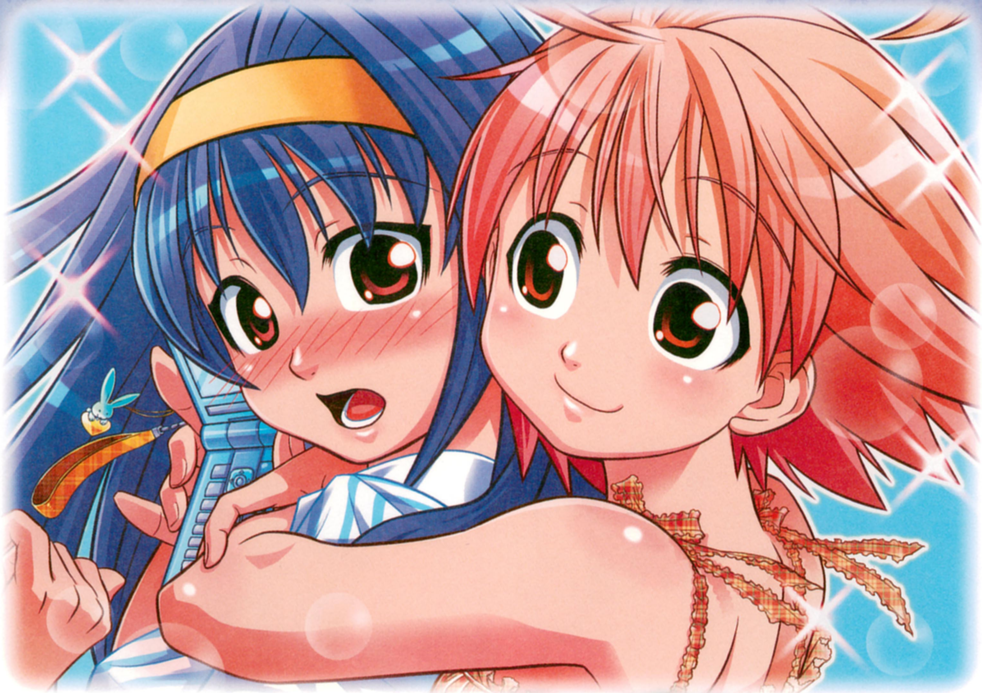
とくいなことを

「もうすぐ夏休み。夏休みになったら、みんなでどこかに遊びに行きたいな！」
　昼休み。２年Ａ組。机を寄せ合っての楽しいお弁当タイム。そこではぁとは満面の笑顔で提案した。
「おっ、いいじゃん♪　当然、泊りがけっしょ！」
　はぁと、冴姫、舞織、頼子、そして今日は珍しくリリカもいる。
「リリカ、私たちだけじゃ泊まりは無理だよ」
「保護者が必要になりますね。みんなを良く知っていて、周りからも信頼されている方が……」
「せっかくの夏休みだから旅行は賛成だけど、１泊ってなるとハードル高いわね」
　問題は確かにあるけれど、みんなで楽しく旅行に行きたい気持ちがあれば、きっと何とかなるとはぁとは確信していた。
「何とかなるよ！」
「何とかならなければ、何とかするのね」
「アタシたちだけじゃダメってコトだったら、もっと人数集めればイイっしょ？　もっと派手に♪」
「何か理由があれば集まるかな……？」
「じゃあ、みんなの知ってる人に声をかけてみようよ。りぜっちにもメールして、それから――」
　そこではぁとは口をつぐんでしまった。旅行のプランを楽しげに提案しあう中、はぁとの様子の変化に気付いたのは冴姫だけだった。

　その日の放課後の帰り道。
「はぁと、今日のお昼、何か悩んでなかった？」
「うん……冴姫ちゃん、ぺったんのことなんだけど」
「………………誰？」
　それが人の名前だと気付くのは冴姫ぐらいだろう。
「え？　ぺーたー」
「えっと……だから、誰？」
「だから、ぺとらん」
「ああ。ペトラさん……」
　ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト。つい先日まで西欧聖霊庁から日本に派遣されていた聖女で、今回の１件でははぁとも冴姫もペトラとは深く関わっていた。ただ、終始、お互いに好意的ではなかった。
「まさか、旅行に誘うつもり？　無理があるわよ」
「でも、もし日本に来る用事があれば、どうかなって思って。ほら、りぜっちはタイミング良く日本に用事があったりするみたいだし――」
　あの子ははぁとに誘われると仕事を放り出して来ているだけ――と冴姫は言いかけてやめた。
「せっかく知り合ったのに仲良くなれないなんて寂しいよ。連絡の取り方はわからないけど、それでもやっぱり、ぺとらんとも友達になりたいな」
「別に私だって彼女のことは嫌いじゃない。ただ……ちょっと、ね。苦手かも……」
「それでね、冴姫ちゃんに相談！　どうやったらぺとらんと仲良くなれるかな？」
　はぁとはみんなと仲良くしたいし、みんなもみんなで仲良くなってもらいたい。理想に偏りがちなはぁとに比べると冴姫はずっと現実的だった。個人的な感情を差し引いても、ペトラと親交を深めるには無理がある気がしていた。
「でも、どうしたらいいかわからなくて……。こんなこと冴姫ちゃんにしか相談できないし……」
　そう言ってはぁとは弱々しく笑う。
「そうね、はぁとの得意なことをやればいいわ」
　冴姫が咄嗟にそう言ったのは、本心からそう思い、何より気弱なはぁとは見たくなかったから――。
　はぁとは……私の得意なこと……と呟き、それが何なのかを考える。
「うん！　じゃあ、やってみる。冴姫ちゃん、明日の放課後、ちょっと手伝ってね！」

　そして翌日。土曜日、放課後。喫茶あいの。
「――え？　お菓子作り？　私も？　え？」
「うん！　やっぱり冴姫ちゃんと一緒じゃないとね」
　はぁとと冴姫はおそろいのエプロンを着用して「喫茶あいの」の厨房にいた。
「え……えっと、はぁと、あのね――」
「がんばってぺとらんもびっくりにっこりのおいしいお菓子を作っちゃうよ！」
　はぁと本人が思うはぁとの得意なことと言えば、やはりお菓子作り。てきぱきと準備を進めるはぁとを見て、冴姫の目が泳ぐ。
「はぁと、だからね――」
「そうだ、冴姫ちゃん。私はケーキを作ろうと思うんだけど、冴姫ちゃんは何を作るの？　何でも言ってね。材料を用意しちゃうから！」
「だ、だから！　私、お菓子作ったことない！」
「へ？　そうなんだ。――じゃあ、冴姫ちゃん、私が手取り足取り教えてあげるよ♪　えへへ♪　お菓子作りって、すっごく楽しいんだよ！」
「え？　て、手取り足取り……!?」

「わーい、かんせーい！」
「か、かんせーい」
　そして出来上がったのは大きなケーキ。
「……でも、はぁと。これって普通のケーキでしょ」
「うーん、そうかも……。私、やっぱりぺとらんのこと、全然知らないからぺとらんが喜んでくれるような作り方ができない。喜んでもらいたいって気持ちが表現ができないのかな……」
　はぁとのその言葉を聞いて、冴姫はふと思ったことを素直に尋ねてみる。
「ねぇ、はぁと。だったら……その、例えばだけど、例えばよ？　例えば……私にだったら、どんなお菓子を作ってくれるの？」
　冴姫は顔を紅潮させながらそう訊ねた。はぁとは迷う素振りも見せず、微笑みながら即答した。
「冴姫ちゃんはね、私が作ったお菓子だったら何でも『おいしい』って言って食べてくれるんだよ。うっかり砂糖と塩を間違えたって『おいしい』って言ってくれる。……冴姫ちゃん、優しいから」
　はぁとに言われてみて、全く否定できないの冴姫は気恥ずかしくてしょうがなかった。
「うん……だから、冴姫ちゃんが喜んでくれるお菓子作りが一番難しいかも……。でもね――」
　はぁとは自信に満ちた眩しい笑顔になった。
「いつか、冴姫ちゃんが私に気を使わなくても『おいしい』って言っちゃうようなお菓子、絶対に作っちゃうよ！　ぜぇ～ったいに！」
　冴姫は何も言わず、頷いた。
　はぁとの得意なこと――絶対にあきらめない前向きな笑顔――それさえあれば、きっといつかペトラとも友達になれると冴姫は確信している。
「よーし！　ぺとらんに贈るお菓子作りパート２！　スタート！」
「え!?　まだやるの!?」



オリジナルショートストーリー

甘楽 冴姫

いじっぱり

「でも、びっくりしたよ。冴姫ちゃんがお菓子作ったことないなんて、ほんとに知らなかった」
　土曜日の夕方。はぁとに相談を持ちかけられて一緒にお菓子作りを試みた後の別れ際。はぁとの何気ない一言に、冴姫はつい過敏に反応した。
「はぁと、見くびらないで。料理だったらできるわ」
「え？　すごい！　私、料理だとオムライスぐらいしか……冴姫ちゃんの得意料理ってなに？」
「得意料理!?　え……っと、ハヤシライス……？」
「えーっ!?　ハヤシライス……♪」
　はぁとの目が輝いて、冴姫の瞳をじっと見つめる。それだけで何も言う必要はない。気持ちはわかる。
「じゃあ……そうね、はぁと。明日のお昼にウチに来て。ごちそうするわ」
「ほんと？　やったーっ！」
　両手を挙げて体いっぱいに喜びを表現するはぁと。その笑顔に冴姫もつられて笑顔になる——が、その心の中では滝のように脂汗が流れていた。

　翌日。最初の失敗は、大きく寝過ごしたこと。
「………………はい、甘楽です」
　冴姫は携帯の着信で目が覚めた。
＜あ、甘楽さん、おはよう。安栖だけど……＞
「……安栖さん？　こんな朝早くにどうしたの？」
＜甘楽さん、もしかして寝てたのかな？＞
　気だるそうに机の上の時計を見やる。既に10時を過ぎていることに気付き、ハッと目が覚めた。
「あ——ううん、大丈夫。それで、どうかしたの？」
＜リリカがね、昨日から旅行の計画立てるって、張り切っちゃって。月曜まで待てばいいのに、今日こそみんなで集まるんだって、もう……。それで甘楽さんは今日は時間あるのかなって思って＞
「ごめんなさい、どうしても外せない用事があるの」
＜気にしないで。リリカはこっちでおさえるから——あ、そうだ。その用事って、愛乃さんも一緒に？＞
「え、ええ。そうなの」
＜うん、わかった。じゃあ、愛乃さんには電話しなくていいかな。それじゃ、甘楽さん、また明日＞
　目覚まし代わりになった頼子からの電話に感謝して、冴姫は机から床に散らばった大量のレシピのプリントアウトの中から自分の筆跡のメモを探す。
　午前３時ぐらいにメモを書いた記憶がある。
「………………最悪……」
　見つかったメモは微妙に文字がにじんでいた。いつの間にか机に突っ伏して寝てしまっていた影響が露骨に反映されていた（要するに、よだれ）。用が済めばシュレッダーでの証拠隠滅を誓い、冴姫は立ち上がる。
　部屋を掃除する。シャワーを浴びる。はぁととは12時にと約束したから、12時半に来る。少なくとも３回は作れる。ハヤシライスのレシピはほとんどが30分で作れると書いてあったから——。

　お菓子だけではない。冴姫は料理も作ったことはない。包丁なんて、家庭科の授業以外で握ったことはない。それでも最低限の意地が冴姫の口を滑らせた。しかし、ここではぁとの好物ハヤシライスを美味しく作れば一発大逆転——という目論みである。
　そのために夜更かしして必死に膨大な量のハヤシライスのレシピを調べ、材料や調理法の平均値を導き出した。そのメモは、不本意にもにじんでいるが……。

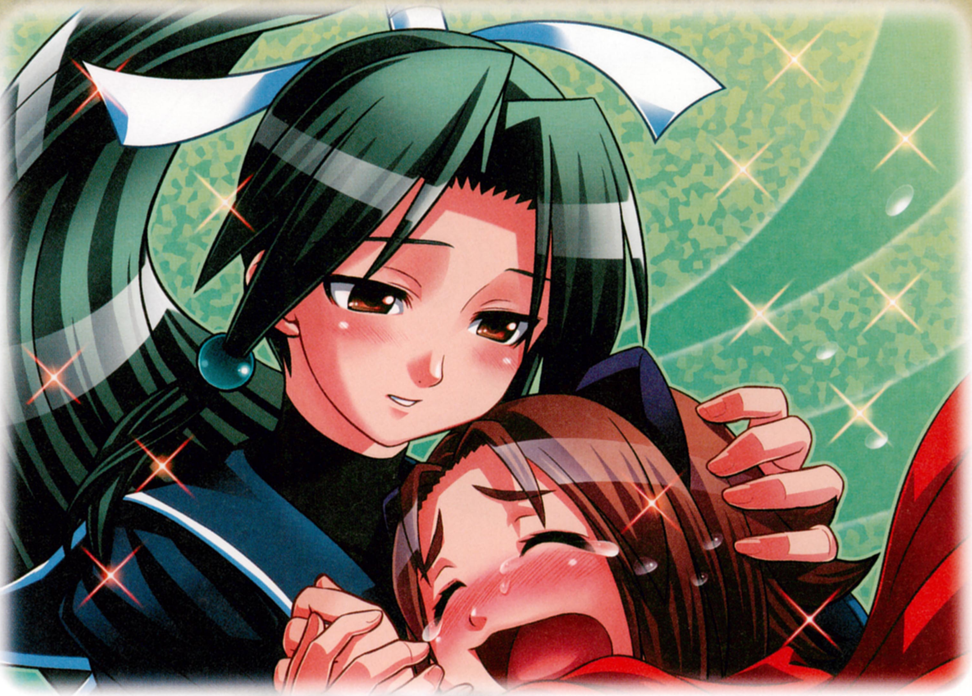
　次の失敗は、外出中の両親からの電話。
「——え？　お母さん、それって今すぐ？　夕方じゃダメ？　……わかった、うん、すぐにやっておく」
　料理を始めたところで用事を頼まれ、タイムロス。

　その次の失敗は、神依からの電話。
「——はい。朱鷺宮先輩？　今から高原遊園地にこのはちゃんを連れて行きたいから行き方……ですか？」
　材料を切り終えたところで、神依に遊園地には朝早くから行かないと……とアドバイスをしてタイムロス。

　さらにその次の失敗は、リリカからの電話。
「——リリカ？　私、そっちには行けないって安栖さんに……はぁととラブラブ？　うるさいわね！」
　材料を炒めている最中に、リリカから冷やかしの電話がかかってきて、タイムロス。気分も害した。

　最後の失敗は、12時きっかりに
「冴姫ちゃーん♪　遊びに来たよー♪」
　はぁとが遅刻せずにやってきたこと。
　これから煮込もうという絶妙のタイミングだった。
「ごめんね、はぁと。もうすぐできるから……」
「うん、ありがとう♪　すっごく楽しみにしてたから、朝ごはん食べてなかったりして……♪」
　微笑むはぁとに対して、冴姫は不安に満ちた弱々しい笑顔を浮かべた。結局、最初の１回目を作り終えることすらできずに、はぁとが来てしまった。
　その時、またしても冴姫の携帯が着信を告げてきた。
「……はい、甘楽ですけど………………誰？　無言電話？　いやがらせ？　何なの？　……切れた」
　今日は朝からツイていない。昨日からずっとツイていない。何をやっても自分のミスや邪魔が入って裏目に出ている。なにひとつ、予定通り進められない。
　情けなくて悔しくて、冴姫が唇を噛むと——
「冴姫ちゃん、そんな怖い顔しちゃダメだよ♪」
　ふわり……と後ろから暖かく冴姫を包む感覚に驚いて振り返ると、笑顔のはぁとが抱きついていた。
「——え？　は、はぁと？」
「冴姫ちゃんは料理をいちばんおいしくする方法って、何だと思う？」
「………………あ……愛情……？」
「うん、それもあるけど、やっぱり笑顔だと思うよ。笑顔で作った料理を、笑顔で食べる。それがいちばんおいしいと思う。だからね、冴姫ちゃん——」
「あ……あの、はぁと、あのね……」
　素直に全部言おうと思った。本当は料理なんて作れない。ハヤシライスなんて作ったことない。それでも、はぁとに喜んでもらいたくて見栄を張って意地を張ってどうにもならなくなって——その時、すっ、とはぁとの人差し指が冴姫の唇を押さえた。
「冴姫ちゃんが笑顔で作ったハヤシライス、すっごく楽しみだよ♪　冴姫ちゃん、ハヤシライスが得意料理だもんね♪」
　冴姫はそこで気付いた。はぁとは全部気付いている。料理ができないことも、今日はそれを隠そうと空回りしていることも——何もかも、全部。
　だけど、はぁとの笑顔が背中を押してくれる。
「……うん。はぁと、もうちょっとだけ待ってて」
　ちょっとだけ、潤んだ瞳で、冴姫は微笑んだ。
　ずるい——と冴姫は思った。はぁとは冴姫が作ったものは何だって「おいしい」と言ってくれるに決まってる。……はぁとは、優しいから。

オリジナルショートストーリー



朱鷺宮神依

すれちがい

月曜日の早朝。登校前。

申し訳なさそうに神依の部屋のドアがノックされ、続いてドアの外から鍵が差され、このはがそっと部屋に入って来た。

「神依さまー。おはようござ――わふっ!?　すでに起きておられますするかー!?」

神依を起こしに来るのはこのはの日課である。これまでただの一度も神依が起きていたことなどなかったので、囲炉裏の側で黙して座す神依の姿に驚いた。

「このは、こちらに」

神依は囲炉裏の側に座るように促した。

「わふ……。仰せのままにございまするー」

このはは神依が朝起きていたことに只事ではない何かを察し、萎縮しながらそっと正座した。

「このは。この度、私は住処を改めることにした」

「――と、申されまするると……？」

「いつまでも宿住まいというのも肩身が狭くてな。さりとて、いつまで目覚めていられるかも判らぬ身の上故に宿住まいも已む無しと思っていたが、どうやら今しばらくはこの時代で為すべき事があるらしい」

「それは嬉しゅうございまするー♪　まだまだご一緒させていただけまするなー♪」

「うむ。故に、借家に居を移す」

「なるほどでするー。どちらでございまするかー？」

「神楽坂というところでな。昔の面影が色濃く残っており、実に馴染み易い。平屋であるし、かつて小さいながら料亭として使われていただけあって、風情もあり、簡素ながら庭もある。昨日、聖霊庁の者に案内を頼んで下見もした。手続きも頼んだ。今週末にはここを引き払う予定を立てている」

「……むむ…………かぐらざか……」

このはは懐から使い込んだ地図を広げる。つたないこのはの字や線がびっしりと書き込まれている。水に濡れてもにじみませぬー、とこのはが油性マジックに嬉々としていた様子を神依は思い出す。

神依がその地図上の神楽坂をそっと指差すと、このはは「むぅ……」と唸った。

「決して広い屋敷ではないが私ひとりで住むには広すぎる。お前の部屋も用意してある」

そこで神依は咳払いして、間を置いた。

「このは、私の屋敷で共に暮らさぬか？」

このはは神依を見上げ、嬉しそうに顔を綻ばせる。しかし、すぐに困った顔をして地図に視線を落とした。この話をすると、このはは決まって同じ反応をする。

「……神依さまのお屋敷の近くに都合の良い空き地はありませぬかなー……」

地図の上をこのはの小さな指先が彷徨う。

「神田川も近く、景観も良い。学び舎もここより近くなる。お前の苦労を減らせるはずなのだが……」

神依は予想通りの反応に心中で嘆息した。

「このは、私と暮らせぬ訳を申せ」

このはがびくりと肩を震わせたのを見て、神依は知らずと語気が強張った事を察し、気恥ずかしくなった。

「……すまぬ、お前を責めているわけではない。ただ、これまでも幾度となくこの部屋に越すよう申してきたが、その度にお前に断られてきた。心配でもあるし、何よりあの場は公共の場。個人が独占して良い道理はない。幸いにも聖霊庁が影で立ち回って事無きを得ているが……」

神依が引越しを強行した理由は、庭付き平屋で暮らしたいという夢も大きいが、このはをこれ以上放ってはおけないこともある。さすがに大きく離れてしまえば、このはも自分の側に越さざるを得ないとの目論みもあった。

「このは、私と暮らせぬ理由を申してはくれまいか？私に至らぬところがあれば――」

「神依さまに至らぬところなど……」

このはは即座に強い口調で否定したが、すぐに神依から目を背けて言葉も小さく消える。

無言の間が続く。時折、このはがちらりと神依を見上げては目を伏せる。神依はこのはが心の内を明かしてくれるまで、いつまでも待つつもりだった。

窓の外の薄闇が初夏の朝陽に変わるほどの時間を経て、ようやくこのはが口を開く。

「……このはも神依さまのお側で暮らしとうございまするー……」

ならば何故――と神依は言いかけて咄嗟に口を噤む。じっと、このはの言葉を待つべきである。

「おばばが神依さまはとてもお優しい方なので大層このはを可愛がってくださると申しておりましたが、それに甘えすぎて神依さまの足手まといにはならぬようにとも申しておりましたー……。ゆえに、このはは住処だけは節度を持つべきかと……思い……」

慎重に言葉を選びながら、涙ぐんでかすれる声で、このははゆっくりと自分の意志を神依に伝える。このはが腕で目尻と洟を拭う様を見やり、

「……それだけではないのだろう？」

神依はそっと促した。今にも泣き出しそうだったこのはの瞳に涙が溢れ、堪えようとしても流れ出した涙は止まらない。何度か小さくしゃくり上げてから

「神依さまに褒めて欲しゅうございましたー……」

俯き、小さく呟くように、このはは言った。

「このはは……ひとりでも……立派にやれていると……褒めて欲しゅうございましたー……。それまでは……ひとりでやっていこうと……」

後は泣くばかりのこのはの言葉と姿に、神依は酷く打ちのめされ、自分の余りの不甲斐なさに歯噛みし、何度も心中で叱責した。

何故、このはの気持ちに気付いてやれなかったのか。生まれ育った故郷と家族から離れて見知らぬ土地で独りで暮らす辛さを知らない神依ではない。だからこそ、すぐにでも自分の側にと思ったのはこのはの為と言いつつ、単なる自己満足で、このはに依存している己の弱さのせいに他ならない。まだ親に甘えたい年頃のこのはを預かる神依が可能な限り親代わりを努めて当然で、そこに至れなかった己の愚かさと独善ぶりに辟易するばかりである。このはに言うべきは「公園暮らしは程々して、早々に私の許に参れ」ではなかった。

褒めて、認めてやるべきだった……。

神依は普段よりも優しく、そしてありったけの気持ちを込めて、このはの髪を撫でてやる。

「このは、お前は立派だ。それこそ私など及ばぬ。私の如き未熟者はお前が側に居てくれねば何もできぬ」

泣きながら神依の顔を見上げてくるこのはの視線を真っ直ぐに受け止める。可能な限り、神依も自分の思う所を素直に伝えたかった。

「改めて頼みがある。私の側で共に暮らして欲しい」

「神依さまー……そのようなお言葉、このはにはもったいのうございまするー……」

このはは何とかそれだけは言葉として伝えられたが、後は言葉にならずに子供のように泣きじゃくった。

神依はこのはの髪を撫で続ける。泣きやんだこのはから、神依が望む返事が聞ける事を信じて。

オリジナルショートストーリー

このは

しあわせ

りんりんりん――。
鈴虫の音が小さく聞こえる。そろそろ夕陽も古めかしい街並みの向こうに沈みきろうとしている。
ちりーん――。
広くはないが、手入れの行き届いた庭を通った涼風が頬をひんやりと撫で、頭上の風鈴を鳴らした。
買ってもらったばかりの浴衣に袖を通して、縁側に座り、足をぶらぶらさせる。穏やかな時間が流れる。
きし……と、このはが腰掛けている板敷きが鳴った。このはが振り返ると、同じく真新しい浴衣を着た神依が近づいてきた。
「神依さまー。どちらに行っておられましたかー？」
「春日のにな、礼を申してきた」
「いつの間に春日神宮まで参られましたかー!?」
「無茶を申すな。電話を使った。皆に教わりながら、ようよう何とか使えるようになってきた」
「わふー。このははさっぱり使えませぬー」
「これから憶えていけばよい。私が教えてやろう」
「ならば必ずや会得してみせまするー♪」
そう言いながらもこのははうっかり欠伸が出てしまう。これまで如何なる時でも心のどこかで張り詰めていた緊張のような何かが失われてしまったせいだろう。
神依はすっかり緩んだこのはの様子に満足そうに頷き、そっとこのはの隣に座り
「このは、こちらに」
このはの頭を自分の膝の上に導いた。それから、いつものようにこのはの頭を撫でる。
「……わふ♪」
久しぶり（そうは言っても数日振り）に神依に膝枕をしてもらって、このははすっかりご満悦になる。
「もう夏になるな。……お前と初めて出会ったのは冬の頃だったか」
「あの時は神依さまとは露知らず、大変な無礼を働いてしまい、申し訳ございませぬー……」
「私は一目見た時にもみじと見紛った」
「……このはは神依さまにお仕えしていた頃のおばばとそっくりでするかー？」
「ああ、良く似ている」
「嬉しゅうございまするなー♪　おばばはこのはの誇りでございまするー♪」
「うむ、誇りとせよ」
そう言って、お互いに微笑みあった。
このままずっと一緒にいられれば――と、このはは願い、そうなれるよう努めていこうと決意した。

このはの家族一同ならびに里の皆々方。ご無沙汰しておりますする。先の文からちと間が空いておりまするが、このはは日々、神依さまの側役として努めておりまする。ご心配召されまするな。

まずは報告をせねばならぬことがありまする。先日よりこのはは神依さまのお屋敷に居候させていただくことになりましたぞ。神依さまがこのはのわがままのせいで酷く心を痛めておられたことを知り、側役としてこれほどの失態は許されませぬ。猛省し、今後は常に神依さまのお側に控え、尽くす所存でありまする。
神依さまのお屋敷は古くは料亭として使われていたとのことで、大層立派でありまする。部屋もいくつかありまして、神依さまが好きな部屋をこのはに与えてくださるとおっしゃられましたが、このはは神依さまのお部屋の屋根裏を賜りましたぞ。しかし、常に神依さまのお側に控えておりまするので、このはの荷物を置いているだけのような気もしまするな。
このはは小犬丸の里一番の幸せ者でありまする。

神依さまのお屋敷に居候を始めまして、このはとしましては朝餉をご一緒できることが大変嬉しいでする。神依さまはお目覚めになられるまで時間がかかり、朝餉を摂られないことが多々ありました。しかし、このはが朝、庭先で米を炊いておりまするると、良い匂いがするな、と神依さまが自然と起きてきてくださりまする。しかも、このはの隣で神依さま手ずから七輪で魚を焼いて朝餉に添えてくださりまする。神依さまがふるまってくださる焼き魚の美味さは言葉にできませぬ。
このはは東京一番の幸せ者でありまする。

学校も楽しゅうございまする。お日様がひなたぼっこでぽかぽかなので、つい、うとうとしてしまうこともありまするが、勉学も奥深くありまするし、友人も増えて良い事づくめでする。7月に授業参観なる行事があり、皆の両親が授業を見に参りまするが、さすがに里の皆に来てもらうわけには参りませぬ。すると神依さまがそれは見事な着物を召して、小犬丸このはの保護者として参った、と駆けつけてくださりました。
このはは関東一番の幸せ者でありまする。

その学校も、あと数日を残して一学期が終了し、夏休みというおよそ一月ほどの長い休みとなりまする。学校で仲良くなりました皆々方より、一緒に旅行に行こう、と神依さまとこのはも誘っていただけましたぞ。楽しみでありまする。
神依さまともたくさん約束しておりまする。公園に行きまする。映画に行きまする。遊園地に行きまする。水族館に行きまする。博物館に行きまする。美術館に行きまする。夏祭りに行きまする。花火を見に行きまする。とても楽しみでする。
このはは日本一番の幸せ者でありまする。

さてさて、またしてもとりとめのないことばかり書いておりまするが、どうしても皆に伝えておかねばならぬことがありまする。
神依さまは永きを渡り世に尽くされる役目に与るお方。このははその側役の任に与る者。このはは神依さまの側役として、終生尽くす覚悟でありまする。神依さまが次の時代に往かれるならば、このはも必ずやお供いたしまする。ゆえに、このまま里に戻らぬかもしれませぬが、決して心配召されまするな。
神依さまのお側に務めるこのはは世界一番の幸せ者でありまする。

また文などしたためまする。
このは

「このは、そろそろ一風呂浴びようかと思うが、お前はどうする？」
屋根裏に寝そべって里への手紙を書いていたこのはの真下から神依の声が聞こえた。ちょうど書き終えたこのはは筆を置き、家族の事を思い出して少し涙ぐんだ目尻を乱雑に拭った。
「ご一緒させていただきまするー♪」
それから、何事もなかったように神依の側に急いだ。

オリジナルショートストーリー

春日 舞織

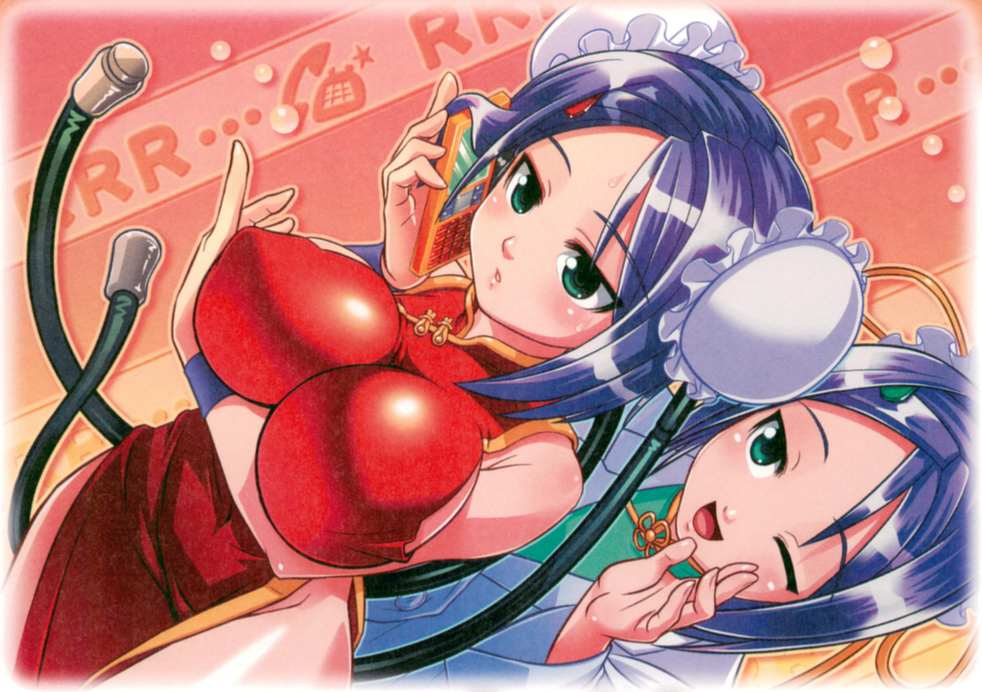
わがまま

「ふぅ……」
　舞織は自分の部屋に戻ると、机に突っ伏してため息を漏らした。そんな舞織の様子を小糸と小唄は襖の隙間から覗き見る。今日だけで舞織のため息の数はもうふたりの両手の指だけでは数え切れなくなった。
「おねえちゃん、どうしちゃったんだろ……」
「心配だね……」
　ふたりでひそひそと舞織の様子について話し合うけれど、いつの間にか「次のため息はどちらの足の指で数えるか」に話題が変わっていた。
「台所にお菓子があるから」
　鼓音が小糸と小唄の肩にそっと手を置き、しばらく席を外して欲しいと目で告げた。覗き見の現場を見つかったばつの悪さも手伝って、ふたりは申し訳なさそうに頷く。ふたりとも舞織のことをよほど気にしているのか、何度も振り返りながら台所に向かった。
「舞織、ちょっといいか」
　鼓音が襖を開けると、舞織は反射的に顔を起こして身を正し、何事もなかったかのように舞織は笑顔で鼓音を迎え入れた。
「姉さん、どうしたんですか？」
「……舞織、ごまかせるつもりでいるのか？」
　鼓音に言われ、舞織はすぐにしゅんとしてしまった。
　今日は土曜日。ちょっとした聖霊関連の対処要請を聖霊庁から受けていたので、午前中の授業が終わった時点で早退して現地へ向かい、対処を行った。その時、普段の舞織からは到底考えられない基本的なミスを犯してしまった。鼓音と小糸と小唄のフォローで事無きを得たとはいえ、大事に発展する可能性もなかったわけではない。
「昨日、学校から帰ってきてからちょっと舞織の様子がおかしいとは思っていたんだけど、今日はますます酷くなっている。何を悩んでいるんだ？」
「姉さん。私、普段と比べてそんなに……？」
「今日の舞織のため息の回数は、小糸と小唄の両手だけでは数えられないらしい」
　舞織はますますしゅんとうなだれてしまった。
「……舞織。姉さんは、お前の事を心配してるんだ。相談して解決できることなら、相談して欲しい」
　優しく力強い鼓音の真っ直ぐな言葉に、舞織はこれまでも何度も救われてきた。全く抵抗できない不思議な力がある。舞織が胸の内をさらけ出せる、たったひとりの姉である。しかし、あまりにも悩みの内容が自分勝手過ぎるので、話すのはためらわれた。
「大丈夫です、姉さん。自分で何とかします」
　伏せ目がちな舞織の素っ気ない返答に鼓音は面食い、同時に舞織の悩みの深さを認識させられた。
「……舞織、しばらく休もうか」
「姉さん？　何を言って……」
「今の舞織では春日の役目は果たせない。しばらく休むんだ。その間は、私と小糸と小唄でどうにかするし、千年守様にも協力していただく」
「いえ、私はこの役目に誇りを持っています。身勝手な言い分で、他の人に任せるなんて赦されません」
「今日のような――」
「次からは失敗しません！」
　舞織は思わず声を荒げた。いや、怒鳴ったと言っていい。鼓音の悲しそうな顔を見て、舞織は感情的になり過ぎたことに気付き、鼓音から視線を逸らす。
　その時、玄関にある電話がベルを鳴らした。恐る恐る、小糸と小唄が舞織の部屋の襖をそっと開けて
「……あ、あのね、おねえちゃんに電話」
「ちとせのかみのおねえちゃんから……」
　今にも泣き出しそうな顔でそう言った。舞織はふたりに怖い思いをさせて申し訳ないと思いつつも、感情的になった今は上手く言葉が出せない。しかし、神依からの電話を無視するわけにはいかない。
「……はい、お電話かわりました」
<おお、春日の。急にすまん。つい先程、無事にこのはと神楽坂の屋敷に引越し終えてな。これもひとえに春日ののおかげ。どうしても早く礼を申したくてな>
「お礼……ですか？　私に？」
<うむ。このはが私の部屋に引越さぬ訳がわからぬと春日のに相談を持ちかけた折、春日のは、このはにはこのはの思う所がある故、しかと聞き、その上で私の思う所も全てこのはに伝え、互いに曖昧な箇所をなくす様に努めてはどうかと申したではないか>
「……はい、確かに僭越ながら、そのようなことを」
<やれ、学校を休み、一両日を費やしたが、実に有意義であった。本当に、感謝している――>
　舞織は曖昧な返事をして電話を切った。自分に実践できない奇麗事で感謝されたことが恥ずかしかった。
「……ちゃんと、話さなきゃ」
　舞織は部屋に戻ると、そそくさと部屋から逃げ出そうとする小糸と小唄を呼び止めて、大切な家族全員に自分の悩みを素直に伝えた。

　金曜日の昼休みに、夏休みになったらみんなで旅行に行こうという話になったけれど、自分には役目があるからと断った。土曜日の放課後にみんなで集まって旅行の計画を練ろうと誘われたけれど、やはり自分には役目があるからと断った。
　申し訳ないと思う一方で、先日の家族旅行があまりにも楽しかったので、仲の良い友達と旅行に行くのも、きっと楽しいだろうと思った。しかし自分には果たすべき役目がある……。

「……そんなことで、集中力を欠いて、今日は姉さんにも小糸にも小唄にも迷惑をかけてしまいました」
　一通り聞いて、鼓音は頷く。何のことはない、今までわがままひとつ言わなかった妹が人並みに遊びに行きたいと言っているだけのこと。むしろ、そんなことで罪悪感に苛まれる姿が不憫だった。
「舞織、行って来ればいい。これからは、もう少し自由な時間を持てるように、私たちも変わっていこう」
「おねえちゃん、いってきてー」
「わたしたちもがんばるからー」
「で、でも……」
「舞織は姉さんが信用できないか？　私は舞織を信用している。もちろん、小糸も小唄も。……みんなで助け合って行こう、舞織」
「……はい。ありがとう、姉さん、小糸、小唄」

　舞織は震える手でダイヤルを回す。数回の呼び出し音の後、明るい声が受話器の向こうから聞こえてきた。
<はいはーい。マオリ？　どったの？　やっぱ気が変わって旅行行きたくなったとかっしょ？>
「あ、はい、そうです、リリカさん」
<あ～、やっぱダメ――って、え？　おっけー？　いいの？　行けるの？>
「……はい。是非、皆さんとご一緒できれば」
<そかそか。じゃ、月曜日に詳しい話しよっか？>
「はい、とても……楽しみにしています……」



オリジナルショートストーリー

美凰

ふぁいと

「——というわけで謹慎処分１ヶ月を頂戴したわ」
「つまり、今回の博士と私の研究所脱走における刑罰が謹慎処分１ヶ月ということですか？」
　えへん、と誇らしげに胸を張る華明芳博士に対して、美凰は冷静に疑問を返す。
「そのとおり。そうは言っても——」
　明芳は研究所施設内に与えられた自分と美凰の居住スペースを見渡す。
「衣食住そろってるし……。運動不足にさえ気をつければ、そんなに不便はないのよねー」
「では、これからどうしますか」
「とりあえず今日は、美凰に一般社会への適合を推進するイベントをやるわよ！　暇なうちにね！」
　そう言って明芳は部屋の奥から、折り畳み式のアンテナを取り出し、窓際に設置する。謎の装置を取り付け、電源を入れると満足そうに頷いた。
「こんなこともあろうかと、用意しておいたのよ。一時的にこの部屋に仕掛けられている盗聴器を無効化しつつ、この部屋から外部へ発信される電波を遮断する妨害電波までも無効化——ま、自慢みたいな話はおいといて。さぁ、美凰！　電話をかけなさい！」
「何故ですか？」
　美凰は新品のオレンジ色の携帯電話を取り出す。日本を去る直前、大道寺きらとキャサリン京橋と明芳と美凰でおそろいの携帯電話を購入した。ただ、美凰には高性能な通信機能が内臓されているために、どうして携帯電話を与えられたのか理解できない。
「それをわかってもらうためのイベントよ。電話をかけてみなさい！　美凰、ふぁいと！」
「電話をかける行為は戦闘行動ですか？」
「この場合の『ふぁいと』は『がんばれ』の意味」
「理解しました」
　一応、操作は全て記憶している。美凰はメモリに登録されているアドレスからひとり選び、発信。
「……呼び出しを意味する音だけが続いています」
「美凰、どうして私を見るの？」
「博士に電話をかけています」
「私の携帯は軍法会議の前に没収されたから……。それに目の前の相手に電話をかけるメリットはないわ」
「そうですか。残念です」
「別の人にかけなさい。あ、きらとキャサリン以外」
「……わかりました。『ふぁいと』します」
　美凰は御苑女学園に在籍していた頃、学園関係者の連絡先を非合法に引き出し、全て記憶している。その中から電話をかける先を選ぶことにした。

～東京・神楽坂～
「——む、この数字の羅列は……何者？　着信の場合は、確か……この緑色を押す……（ぴっ）……うむ、こちらは朱鷺宮神依であるが——はて？」
「神依さまー？　いかがなさりましたかー？」
「いや、誰かは知らぬが、私の携帯電話に連絡をしてきた者がいる。相手になろうと思った矢先、突然携帯電話が光を失ってしまった」
「むむ、それはこのはの携帯電話と同じでするなー。いわゆる『でんちぎれ』らしいでするぞー」
「さて、どうしたものか……」
「わふー。さっぱりわかりませぬー」

「博士、日本の千年守と側役このはに電話をかけてみましたが通じません。千年守にはわずかな時間だけ通じたものの、会話には至りませんでした」
「では、次の人にしましょう」

～東京・代々木～
「はい、春日でございます。その声……美凰さん？」
「——舞織！　聖霊庁から緊急要請だ。急げ！」
「え——は、はい、わかりました、姉さん！　……す、すみません、美凰さん、せっかくお電話いただいたのですけれど、急用ができまして……」

「博士、日本の春日一門は急用ができたらしく、会話を拒否されました」
「よくあることよね。さ、次いってみましょう！」

～東京・恵比寿～
「……はい、廿楽ですけど………………誰？　無言電話？　いやがらせ？　何なの？　……切れた」
　冴姫の唇の端が震えている。今日の冴姫は苛立っている。ちょっとでも普段の調子を取り戻して欲しくて、はぁとは後ろから冴姫にぎゅっと抱きしめた。
「冴姫ちゃん、そんな怖い顔しちゃダメだよ♪」
「——え？　は、はぁと？」
　その時、はぁとのポケットの携帯電話が震えて着信を知らせてきたけれど、はぁとは「今はごめんね」と心の中で謝って、冴姫の目を見て微笑んだ。

「博士、日本の廿楽冴姫は声紋から怒りの感情があらわであり、会話が成立しないと判断し、こちらから通話を解除しました。また、日本の愛乃はぁとはこちらの呼び出しに応じてもらえないようです」
「えーと、そうね、他の人にかけてみましょう」

～ロシア・モスクワ～
「…………………………………」
　リーゼロッテの携帯電話に知らない番号から着信があった。今はそれどころではない。
　リーゼロッテは、着信拒否のボタンを押した。

「博士、世界のどこかにいるリーゼロッテ・アッヒェンバッハから着信を拒否されたようです。『電話してこないで。メールでよろしく』という合成音声が返ってきました」
「……そろそろ、きらにかけてみましょう」

～日本・成田空港～
「あ？　ったく、着信だと？　この忙しい時に……お、美凰か……。美凰、これからアメリカに急用で行くことになって、今から飛行機に乗るんだ。悪いけど切るぞ。じゃあな」

「博士。きらはこれからアメリカに向かう航空機に搭乗するため通話を拒否されました」
「……最後よ。キャシーにかけてみましょう」

～アメリカ・ボストン～
　キャサリンはテリー淀川の操縦席でフテ寝していた。

「博士。アメリカにいるはずのキャサリン京橋から応答がありません。残念ながら私には携帯電話の有用性が理解できません」
　あまりの間の悪さに明芳は苦笑しかできなかった。
「いつか……わかるといいわねー……」

オリジナルショートストーリー

リリカ・フェルフネロフ

みんないっしょに

「お〜い、ハート、サキ〜♪」

　見慣れたクラスメイトの後姿を見つけると声をかける。そしてふたりが振り向きざまに追い越し

「放課後にヨリコ部屋に集合っ！　旅行についてミーティング決行っ！　行き先、決めるしかっ！」

　一方的に用件を告げた。小さくなっていくリリカをはぁとと冴姫は見送りながら顔を見合わせた。

「冴姫ちゃん、どうしよう？　今日は用事があるから無理だって言う暇もなかったよ……」

「遅刻しないリリカは１限目からどこかでサボりだから、放課後まで会うことはないでしょうね……」

　今日のリリカは不思議なくらいにご機嫌である。何しろ、昨日の昼休みに決まった（とリリカは思っている）夏休みの旅行について、放課後にみんなでワイワイ相談するからだ（とリリカは決めている）。

　普段のリリカからは考えられない時間に教室へ入ると、舞織はすでに自分の席で１限目の予習をしていた。

「マオリ♪　今日の放課後、ヨリコ部屋で旅行の行き先とかみんなで相談しよっか？」

　ちなみにリリカの言う「ヨリコ部屋」とは頼子が勝手に占拠している旧図書館準備室のことである。

「リリカさん、旅行の話は昨日もお断りさせていただいたかと……」

　舞織はやんわりと苦笑しながらリリカに応じた。

「ん〜。マオリの仕事のコトはわかってんだけどサ、やっぱみんなで行きたいし、マオリがいないってーのは、ホラ、面白くないってーか、つまんないっしょ」

「……ごめんなさい、リリカさん。それでも——」

「電話でもいいからサ。今日は電源切らないようにするし。じゃ、放課後にヨリコ部屋でっ！」

　わざと舞織の言葉は最後まで聞かなかった。はっきりと拒絶されると、もう駄目だと思った。逆に言えば、明確に拒絶されない限りは何とかなると思った。

　笑顔で教室から駆け出していくリリカの後姿を、舞織はうつむき、最後まで見送れなかった。

　旧図書館準備室でリリカは目覚める。あくびをしながら身体を伸ばし、まだ眠たげな目を擦る。

「あ、リリカ、目が覚めたの？」

　頼子が分厚い怪しげな本を読んでいることから、もう授業が終わって放課後になったことを知った。

「ヨリコ……今、何時？」

「えっと、14時をちょっと過ぎたところかな」

「ちょーっ!?」

　気が付けば既に放課後も放課後。それなのに、この部屋にはリリカと頼子、それと日当たりの良い場所で寝ているミケしかいない。

「ハートとサキは？」

「ふたりとも用事があるんだって」

「マオリは？」

「やっぱりお仕事があるから、参加できないって」

「えーと、ウチのクラス以外の人にはヨリコが声をかけるって話は……」

「朱鷺宮先輩とこのはちゃんは、今日、神楽坂に引っ越すんだって。それと、大道寺さんは今日からアメリカに行ってるって担任の先生が教えてくれたよ」

「そっか……集まり悪いなぁ……」

　リリカは昼寝ポイント定番となった木製ロッカーから、頼子が本を読んでいる会議机に飛び移り、座った。

「リリカ、行儀悪いよ」

「いいじゃん、アタシとヨリコの仲だし♪」

　頼子は理由になってないと思ったが、あえて何も言わないことにした。

「んじゃ、会議の内容変更。人も集まらなかったし。行き先よりもまず先に！　マオリを説得する方法を提案する会、スタート！」

「あれ、春日さんだけ？　愛乃さんと廿楽さんは？」

「ハートが来るならサキも勝手についてくるから気にしなくていいっしょ」

「そうだよね。愛乃さん、こういうの大好きだし」

「でサ、ヨリコ、アタシいくつか考えたんだケド」

　得意気にそう言うリリカのしっぽがスカートの中でピクリと動いたのを頼子は見逃さなかった。そして、ロクでもないこと言い出すだろうと覚悟した。

「一応聞くけど……どんなの……？」

「マオリシスターズに手伝ってもらって『へっへっへ。お前の妹は預かった。返して欲しけりゃアタシたちの旅行に参加しろ』ってキョーゲンユーカイで脅す」

「そんなのダメだよ！　真面目に考えようよ」

「……えー？　アタシ、なんかマズいコト言った？」

　リリカは不服そうに口を「ぶー」と尖らせる。

「うん。もっと穏便な方法がいいと思うな」

「じゃあ……旅行イベントにタイトルをつける。『いつもがんばってるマオリをねぎらう会』ってすれば、マオリの性格的には断り辛いっしょ？」

「リリカ……よくそんな嫌がらせ考え付くよね」

「ダメ？　だったら、ダダをコネる。マオリの家の前で。毎日。マオリが旅行に行くって言うまで」

「迷惑かけちゃ印象悪くなるよ」

「じゃ、ヨリコ、何か案出して。ダメダメ言ってるだけじゃダメっしょ。会議！　相談！　トーク！」

　リリカに言われて、頼子は考える。

「う〜ん……。春日さんの心配を何とかしてあげられればいいんじゃないかな？　何か聖霊関連の事件が起こったら呼び出されるから待機していなきゃいけないって話なんだから、春日さんが旅行に行ってる間に何も起こらないって保証があれば……」

「採用！　その方法を考えるしかっ！」

「えーっ!?」

　——当然、そんな方法は思いつかなかった。

「結局、未来を確実に知るなんて無理だよ……」

　15時を回ったところでふたりは机に突っ伏した。

「何とかしたいケド——ぅわっ!?」

　突然、着信を告げる携帯電話に驚きつつ、リリカは着信先を見ると表情を一変させた。

「はいはーい。マオリ？　どったの？　やっぱ気が変わって旅行行きたくなったとかっしょ？」

<あ、はい、そうです、リリカさん>

「あ〜、やっぱダメ——って、え？　おっけー？　いいの？　行けるの？」

　リリカがニヤリと頼子に向かって親指を立てると、頼子はパッと表情を綻ばせた。それから「また月曜日に」と言って電話を切った。

「リリカ。よかったね、春日さん。でも急にどうしたんだろ？　未来予報でも受信したのかな？」

「かもネ。ま、何とかなったってコトっしょ」

　舞織の声が少し涙ぐんでいたことと、受話器の向こうから「おねえちゃん、がんばれー」という妹の声が少し聞こえたことは秘密にしておくことにした。

　きっと、家族が助けてくれたのだろう。

わかってくれない

7月下旬。モスクワの短い夏はピークを迎えている。
赤の広場で聖ワーシリー聖廟を遠目に見て、リーゼロッテは自分が場違いな場所にいる気がしていた。
ロシアには何度か足を運んでいるが、もちろん仕事のためであり、観光地を訪れる機会は滅多にない。
現時刻は正午を回ったところ。赤の広場周辺の地図を取り出し、予め手配しておいたホテルに向かい、最上階のレストランで昼食にする。おそらく美味しい料理に美味しい飲み物なのだろう。しかし、今のリーゼロッテには味なんて気にならない。
窓際の席から、赤の広場を真っ直ぐに横切った真向かいの集合住宅を見る。懇意にしている情報屋に調べてもらった、ゼニア・ヴァロフの現在の住居だ。

ゼニア・ヴァロフの現在の住居が判明したと情報屋から連絡が入ったのは昨日の夜。別料金を要求されたが、追加で貴重な情報ももらえた。
ゼニアは今、ドイツに滞在しており、ゼニアが使用する複数の偽名のそれぞれが別便、別ルートで明日のモスクワ航路を予約している——という情報である。
リーゼロッテは翌日の早朝、モスクワへ飛んだ。
ゼニアの帰りを待ち構えるつもりだった。

午後3時。リーゼロッテはまだレストランに居座り、ゼニアの住居を眺めていた。不意に携帯電話が震えてメールの着信を告げてくる。

送信者：愛乃はぁと
宛先：りぜっち
りぜっちー。あのね、今度ね、みんなで旅行に行こうって計画があるんだけど、もし日本に来る予定があるなら教えてほしいな。りぜっちさえよければ、その日にあわせて一緒に旅行に行こう♪

返信も書かず、リーゼロッテは携帯電話をポケットに戻す。今、そんな余裕はない。
小さなため息を漏らし、おやつのロシアンティーとクッキーに手をつける。ジャムをたっぷり入れた紅茶は悪くないが、クッキーはいまいちだった。
愛乃はぁとが作ってくれるクッキーの方がおいしい。だけど、母親が作ってくれた、ちょっとしっとりしたクッキーは、もっとおいしかった。
そんなことを思い出した。

午後8時。ゼニアが予約したと思われる航空機の最後の便が空港に到着してから、少なくとも2時間が経過していた。リーゼロッテは意を決してゼニアの部屋を訪ねる。仕事ではない。正面から訪ねればいい。
部屋のドアをノックする。30秒ほど待つと、ドアが開いて、髪を下ろしたゼニアが姿を見せた。
「……入れ」
リーゼロッテの来訪に驚いた様子もなかった。
「いいところに住んでるんだね」
「利便性を追求しただけだ」
「でも、こんな高い場所、襲われたら逃げられない」
「問題ない。飛び降りればいい」
ゼニアの部屋は必要最低限の物しかなかった。簡素なベッドに乱雑に投げられた黒いコート。使ってなさそうなソファをリーゼロッテに勧め、ゼニアは壁に寄りかかって腕を組む。
「驚かないの？」
「それは突然訪ねてきたことについてか？　それとも、この場所を知っていたことについてか？」
「どっちも」
「私も必要なら、それぐらいのことはする」
それだけで会話が途切れた。いくら確認したいことがあって来たとはいえ、核心を突くような質問はまだ早いような気がして、別の質問を模索する。
「……旅行、好き？」
ふと、はぁとからもらったメールを思い出した。
「日本の愛乃はぁとがみんなで旅行に行こうって誘ってくれてる。一緒にどう？」
ゼニアは少し間をおいて、微かに笑みを浮かべた。
「……仕事がなければ、付き合ってやる」
リーゼロッテは息を呑む。了解を得られると思っていなかったこともあるが、今のゼニアの表情は覚えがある。大切な何かをいとおしむような、暖かい笑顔。
疑問が少し確信に迫った。その時、
チン。
やけに場違いな音が隣の部屋から聞こえた。
焼けたか、とゼニアは呟いて、隣の部屋——キッチンへのドアを開く。同時に懐かしい香りが広がる。
「……うそ」
ゼニアがオーブンから取り出しているのは焼きたてのクッキー。完全に硬くならないように、しっとりとした食感になるように、独特の焼き方をするために表面は不恰好にでこぼこしている。
「食べるか？」
ゼニアに勧められ、リーゼロッテはこくりと頷く。
「明日、私が孤児院に持って行く分は残してくれ」
恐る恐る一口食べて、リーゼロッテの瞳がにじむ。
もう二度と食べられないと思っていた味……。
もう、疑う余地はない。
「どうして、このクッキーが作れるの？」
「……わからない。何故か、これだけは憶えている」
「あなた、誰なの？」
「……わからない。今は、ゼニア・ヴァロフ。昔の事は何も憶えていない」
「家族は？」
「……わからない。世話になった孤児院の皆を家族と思っている」
「妹がいたでしょう!?」
「……わからない。憶えていない」
「エルフリーデ……アッヒェンバッハ……!!」
「お前の姉だ。それ以外のことは……わからない」
「どうして!?　どうしてわからないの!?　何を訊いてもわからない。わからない！　わからない!!」
「……わからない」
リーゼロッテはゼニアを激しくにらみつけると、ドアを感情に任せて力いっぱい叩き付て飛び出した。

赤の広場まで走って、ゼニアの部屋を見上げる。
「わからない……？」
あのクッキーは姉が母に習っていた。
「わからないの……？」
お姉ちゃんのクッキーが食べたいと言ったら
「どうしてわかってくれないの？」
上手くなるまで待ってと言われた。

闇のアルカナ・ギーァと契約し「緋目の人形遣い」と呼ばれて以来——

リーゼロッテは、初めて泣いた。

ARCANA HEART 2

オリジナルショートストーリー

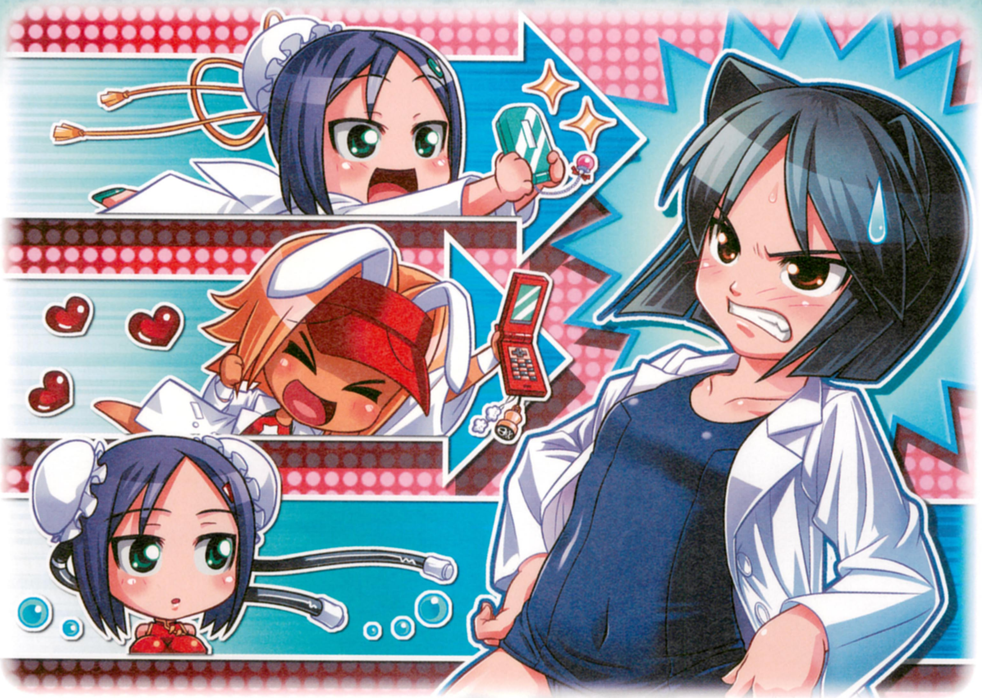
安栖頼子

おかるとつあー

「でも、春日さんが参加できるようになってよかったね、リリカ。これでクラスの５人はそろったよ」
　土曜日の放課後、頼子が独占している旧図書館準備室で、頼子とリリカは「夏休みにみんなで旅行に行く計画」を勝手に推し進めていた。
「……キョーゲンユーカイやりたかったな～」
　リリカの危ないぼやきは聞き流すことにした。
「あとどれぐらい増やせるかな～？」
「朱鷺宮先輩とこのはちゃんは月曜日に、大道寺さんはアメリカから帰ってくれれば、その時に聞いてみればいいんじゃないかな」
「海外枠はどーすんの？」
「私たちの旅行だから国内の近場が精一杯だよ。もしよかったら来てくださいって声をかけるぐらいじゃないかな？　でも、今回と前回と、一緒にがんばった人たちとはもっとお話したいな」
「アメリカに行ってるっつーバカを捕まえれば変態科学者どもと手品バカがついてくるっしょ？」
「言い方が悪いけど……そうだと思う。リーゼロッテちゃんは愛乃さんが連絡とれるし、西欧聖霊庁の人たちとは春日さんが文通してるって言ってたし……」
「ま、みんなで旅行する会だから、この際、アタシも好き嫌いは言わないケド……あの旧魔族はさー……」
　露骨にクラリーチェに会いたくないと言わんばかりの表情をするリリカを見て、頼子は苦笑した。
「あの、露国聖霊庁から来てた人は……」
「誰か知ってるっしょ。連絡先」
「……聖霊界とは連絡とれないよね」
　フィオナ、そして行方の知れないミルドレッドとアンジェリアの話題になって、ふたりは少し表情を曇らせて、口を噤んでしまった。前回も今回も、決して後味の良い結末ではなかったし、聖霊界のフィオナを誘えないのは申し訳ない気持ちになってしまう。
　ふたりが少し気まずくなったその時
「……にゃ～お」
　と寝ていたはずのミケが眠そうにあくびをして起き上がり、日陰に移動してまた丸くなって寝てしまった。
　思わず笑ってしまうようなミケの仕草は――おそらく気を遣ってわざとそうしたのだろう――頼子とリリカにちょうど良く仕切り直しの機会をくれた。
　頼子が横目にミケを見て心の中で「ありがとう」と言うと、それが伝わったのか、ミケは面倒くさそうにしっぽを一度振った。
「――でさ、ヨリコ。ドコ行きたい？」
「決めていいの!?」
「ダメ！」
　突然、喜色満面に体を乗り出してきた頼子に対して、リリカの対応も反射的だった。
「えーっ!?　リリカ、どうしてー!?」
「オカルト禁止！」
「……オカルトじゃないもん」
「ふーん。じゃあ、言ってみ？」
「猫鳴峠♪」
「それはヨリコが大好きな心霊スポットっしょ！」
「ただの閉鎖された旧道とトンネルだよ♪」
「一度しかない14歳の夏を旧道とトンネルで過ごして楽しいかーっ!?」
「……？　楽しいよ♪」
「あー……ヨリコは楽しいかもしれないケド！　みんなが楽しい！　もっと健全なの！　海！　海にするしか！　海水浴！　水着！　ポロリもあるカモ！」
「じゃあ、西尋坊」
「それ自殺の名所！」
「名勝だよ？　天然記念物に国から指定されてる有名観光スポット♪」
「だから！　みんなが喜ぶところにしなさい。じゃあ、森林浴。マイナスイオンに包まれてキャンプ！　小学校のときにみんなでカレーを作ったあのカンジ！」
「それなら青木ヶ原樹海だよね♪」
「ひとりで行けーっ！」
「じゃあね、だったら、ハイキングはどうかな？　山を登ると涼しくなるから夏向けだし、みんなで登頂したときの達成感を分かち合うのは最高だよ！」
「一応、聞くけどサ……どこの山？」
「恐山♪」
「いや、だからさー……っつーか直球……」
「じゃあ、神社仏閣？　霊園？　墓地？　城跡？」
「ヨリコ……もっと普通の場所……」
「もー！　リリカ、いい加減にしてよ！　私、普通の場所しか言ってないよ？」
「ちょーっ!?　はぁ!?　え？　なにそれ!?」
「わかった。リリカ、ハッキリ言って」
「……何を？」
「どこの廃校に行きたいの？」
「行きたくないってーの！」
「そっか……ゴメン、リリカ。気付かなかったよ」
「……この流れは絶対に気付いてないっしょ」
「廃病院の方がいいんだよね？　リリカ、レベル高いなぁ……あれは私も難しいかな……」
「ずぇったい、イヤ」
「えー？　リリカ、ずるいよ。さっきからダメダメってそればっかり。リリカも何か案を出してよ」
　そう頼子に言われて、リリカはちょっぴり考える。
「んー……。アタシ、温泉がイイ♪」
「……リリカ、急に老け込んだみたい」
「いやいや～。だってさ～。気になるっしょ？」
「何が？」
「ヨリコとマオリのって、浮くの？」
「………………何が？」
　リリカの視線が急にねっとりと絡みついてきたような気がして、少し頼子は居心地が悪くなる。
「おっぱい♪」
「リリカ、セクハラだよ！」
「それじゃ、温泉に決定ー！」
「ダメだってばー！」

――もちろん、夕方になっても決まらなかった。

「私たちふたりじゃやっぱり決められないよ」
「……じゃ、明日までの宿題ってコトで、今日はもう帰ろっか」
「え？　明日もやるの？」
「決まるまで毎日やるしか！」
「もうちょっと他の人の意見も入れた方がいいよ」
「ん。いいんじゃない？」
　校舎を離れて、ふたりで並んで校門に向かう。明日は誰を誘おうかとふたりで話し合っていると、リリカが突然、笑顔で頼子に提案した。
「――そうだ！　ヨリコ。ウチの近くにスーパー銭湯があるんだケド、今日行かない？」
「やだ」
「……ちぇー。つまんなーい」
　旅行で温泉だけは絶対阻止を頼子は固く決意した。



オリジナルショートストーリー

大道寺きら

なかよし

東京·秋葉原。中央通り。

「おわー。ここがアキバかー♪　ついに来たでー♪」

「そうよ、キャシー。ここが世界有数の電気街、とある人種の聖地と謳われる秋葉原よ！」

白衣を羽織ったキャサリン京橋と華明芳博士が、そろって子供のように車道の真ん中ではしゃいでいる。休日に実施されている歩行者天国の賜物だった。

「秋葉原。各国の軍および諜報関係者が部品の調達に訪れ、冷戦時代には東西の関係者がここで——」

「そんな都市伝説はメモリから削除しろ」

チャイナドレスを着た美凰と、白衣を羽織ったきらが少し距離を開けてふたりに続いていた。

「ったく、なんでこのきら様がこんなところに……」

「きら！　まだそんなこと言ってるの？　みんなで仲良くお買い物ツアーでしょ？」

「せや！　決まったことにいちゃもんつけるんは男のやることちゃうで！」

「キャサリン、きらは生物学上ホモサピエンスの雌に分類される、いわゆる女です」

「黙れ、貴様ら……！」

きらは歯ぎしりしながら３人の顔を睨み付けるが、

「あ！　明芳、あれなんや？　あれ！　あれや！」

「ガード下に電子部品の小売店が集まっているのよ。見てるだけでも面白いわよー。何しろ、各国の軍および諜報関係者が——」

「そのネタはもういい！」

キャサリンと明芳はきらの罵声を軽く受け流して、雑然としたガード下に駆け出して行った。

「コスプレ？　いえ、違います。このコードですか？　これは私の動力炉である聖霊内燃機関へ大気中のエーテルを吸収および供給し、不要な気体を濾過し——」

「ええい！　貴様ら！　どけ！　近寄るな！　散れ！　見せ物じゃない！　あん？　私の格好は何のコスプレか？　知るか！　このきら様をバカにしてるのか!?」

いつの間にか美凰の周りに集まってきた意味のわからない連中を追い払おうとすると、今度はきらの周りに集まってくる。

この街は世界征服後に矯正してやると誓った。

始まりは明芳の鶴の一声。

「はーい、ケンカやめ！　仲直りしなさい。私も今日、中国へ帰るのやめるから、みんなで遊びましょう！」

中国へ帰るという明芳と美凰を見送りに来て鉢合わせしたきらとキャサリンはいつものようにケンカを始めてしまい、それを見かねた明芳からの提案だった。

「博士。先程の『ぷりんちょ☆くらぶ』は、効果がなかったのでしょうか？」

「そうかもしれないわねー。……で、どこへ行く？」

「せやったらな、ウチな、秋葉原がええ！」

「——なに!?　それだけはダメだ！」

「決定！　秋葉原へ出発！」

「おい！　それだけはダメだと言ってるだろう！」

「では、交通手段を検索します。最短ルートで——」

「貴様ら！　私を無視するな！」

そして中央通りを４人で歩く。

あまりにも多くの人に囲まれ、きらの我慢が限界に近づくと美凰がきらを抱えて人込みを飛び越え逃走。その後、追いかけてきたキャサリンと明芳と合流して今に至る。

「ゲルマニウムトランジスタ買いそびれたわね……」

「うはー。明芳、めっちゃシブいな～」

「博士、私にそのような部品は必要ありません」

「当たり前だ！　……で？　何を買いに来たんだ？　みんなでゲルマニウムトランジスタか？」

「それも悪くはないけど、仲良しの証としてはみんなでおそろいがいいわね！」

「あんなー、せやったら、ウチなー、みんなでアレが欲しいなー」

「決定！　アレを買いましょう！」

キャサリンが指差した先は——携帯電話。

「おい、貴様ら。本当に頭が腐ってるんじゃないだろうな？　一般人が使うような通信端末は、所詮、一般人が使う程度だ。そんな物より私が作った通信装置の方が遥かに優れている」

「きら、わかってへん！　このちっこさがええねん。めっちゃカワイイなぁ♪　アメリカの携帯電話事情は日本に比べてごっつ遅れてんねん」

「きらの作った通信装置って、あのランドセルみたいに背負うアレ？　実用的じゃないわねー」

「ランドセルにちょうど収まるんだ。実用的だろうが。確かに、キャシーが持ってるヤツより少しばかり大きいかもしれんが、機能を優先した代償で——」

「おわー。どれもこれもカメラ付きやー。デザインもぎょーさんあって選び放題やでー♪　迷うわー♪」

「キャシー、ネットもこれでできちゃうのよ」

「ほんまかー!?　ハイテクやなー……」

「無視するな！　それにキャシー！　ハイテクとか死語もいいところだが、貴様はもっと評価されるようなクズ鉄を作っただろうが！」

「小型化は永遠の命題や！　どんなもんでも、性能を維持して小型化できる人らをウチは尊敬する！」

「見た目も大事だけれど、世界中で使える機種にしないとみんなで連絡取れないから気をつけましょう」

「だから！　買ったって使い道がないだろうが!!」

「きらはウチと電話するのん嫌なんかー……？」

「電話よりメールの方が圧倒的に効率がいい」

「——きら」

急に改まった様子で、明芳が携帯電話のモックアップを置いてきらの方を真っ直ぐに向く。膝を着いて、目をきらの高さまで下げ、そっと頭に手を乗せる。

「無駄を楽しみましょう。きっと、役に立つから」

普段の子供っぽさを微塵も感じさせない明芳の大人らしさに、きらは気恥ずかしくなって顔を背けた。

急に大人の顔をするのは、ずるいと思った。

「なーなー、きらー。ウチ、これがええなー。きらが青で、ウチが赤」

「わかったわかった。好きなの選べ！」

「じゃあ、緑は私が買うわね」

本当に嬉しそうにはしゃぐキャサリンと、いつもの調子に戻った明芳を見て、きらは舌打ちした。

「……ったく」

調子は狂うけれど、ありのままの自分で付き合える、付き合ってくれる、数少ない貴重な友人であることに違いはない。

「そうそう。美凰、アナタのぶんも買うからね♪」

「博士、必要ありません。私に搭載されている通信機能の方が明らかに優れています」

「美凰！　貴様、今までの話を聞いていたのかッ!?」

微妙に眉をひそめた美凰を見て、きらは頭を抱えた。

「ダメだ、私がもっとしっかりしなければ……！」

オリジナルショートストーリー

フィオナ・メイフィールド

てがかり

　その日、フィオナが部屋で目覚めると誰もいなかった。窓の外の太陽は真上に近い。
　ゆっくりと上半身を起こして、ぼーっとしているうちに目が覚めて、だんだん背筋が冷たくなって——
「はわぁ!?　寝坊してしまいましたー!?」
　あわててベッドから飛び出して、違和感に気付く。
「……そっか。昨日、冒険から帰ってきたんだっけ」
　ここはフィオナが物知りドラゴンさんと呼んでいる老いた竜に借りた自分の部屋。そしてベッドでゆっくり寝ていた。野宿ではない。
　ミルドレッドとアンジェリアがいない理由は、ちゃんとミルドレッドの筆跡で「果物か何か、食料を採りに行って来る」と書置きが残されていた。
「じゃあ、私は部屋のお掃除して、お布団を干して、お姉さまたちのためにお茶を用意しなきゃ」
　今日はアンジェリアの気分で時々訪れる休日。まずは家事を済ませることにした。その後、ちょっとだけやりたい事があった。

　ミルドレッドとアンジェリア（それとマーリン）との日々はまさに激動の毎日。アンジェリアの冒険という名の暴走はとどまるところを知らない。ひたすら見知らぬ土地を突き進み、立ちはだかる敵は全て力尽くで屈服させる。ついていくだけで大変なのだが、しかし、フィオナだと10日はかかる行程をアンジェリアは3日かからずに踏破してしまう。老いた竜にもらった地図も、あっという間に行き先がなくなってしまった。
　冒険中はアンジェリアが早く出発したくて低血圧のフィオナを叩き起こしているが、部屋に戻ってきたときの数日間の休日はフィオナも好きなだけ寝坊できる。
　引っ張りまわされている多忙な日々だけれど、それでも誰かと一緒にいられる——独りぼっちじゃない、という事実はそれだけでフィオナを支えてくれる。

「ただいま、フィオナ」
「おー♪　大漁だぞー♪」
　少し太陽が西に傾いた頃、ミルドレッドとアンジェリアが言葉どおり袋いっぱいに果物を詰め込んで帰ってきた。無邪気に果物を頬張ってアンジェリアは満面の笑顔を浮かべる。
「姉さん、口の周りが汚れてるよ」
「およ？　そうか？」
　ミルドレッドにそう言われて、アンジェリアは服の袖で口の周りを乱暴に拭うが上手くいかない。ミルドレッドが苦笑しながらアンジェリアの口元を拭ってやると、アンジェリアは少し嬉しそうにしながらも表面上は不満そうに口を尖らせた。そんなふたりのやり取りを見て、フィオナは素直にうらやましく思った。
　アンジェリアが得意気に、ミルドレッドは丁寧に、持って帰ってきた果物を並べる。フィオナは窓際のテーブルにふたり分の紅茶を用意した。
「お姉さまとお姉さまのお姉さま。こちらに紅茶を用意しましたから、少し休まれてはいかがですか？」
　用意された紅茶がふたり分と言うことに気付いて、ミルドレッドは首をかしげた。
「フィオナ、お前はどうするんだい？」
「私はちょっと出かけてきます」
「ほへ？　どこに行くんだ？　私たち以外に知り合いがこっちにいるのか？」
「この部屋を貸してくれた物知りドラゴンさんに、近況を報告しに行こうと思ってます」

「こんにちは、物知りドラゴンさん」
　とある洞窟の奥に年老いた竜がその巨躯を横たえている。フィオナの来訪に気付くと、目を開いた。
「かつて人であった娘よ、何度も言っているが——」
「『私は物知りではない。ただ、生まれてから今までのあらゆる体験と情報と知識を全て憶えているだけの老体だ。知らないことの方がずっと多いのだ』ですよね？　でも、私よりはずっと物知りですよ」
　フィオナの屈託のない笑顔に老いた竜は目を細めた。
「それで、今日はどうした？」
「あの、はい、実はこれまでの報告と、これからのご相談があるんです……」
　フィオナは7日間だけ物質界で過ごしてきた日々のことを話した。ほんのちょっと前のことなのに、遠い昔の話のように懐かしく感じて少し泣いてしまった。何とか泣き止んでから、前に老いた竜からもらった地図に記された場所をほとんど探検したけれど、人に戻るための手がかりは見つからなかったことを話した。
「……それで、これからどうすればいいのか、わからなくなってしまったんです」
　老いた竜の目がうなだれたフィオナを見つめる。本当の事を話すべきかどうか、未だに迷いはあるが
「かつて人であった娘よ、私はお前にふたつ、謝らなければならないようだ」
　少なくとも、謝罪の必要は認められた。
「……え？　どうしてですか？」
「ひとつは、私はこの島のどこを探したところで人に戻る方法は見つからない事を知っていた」
「……………………………はい？」
「お前の覚悟を試していた。人に戻るために苦難が付きまとうならそれを乗り越える覚悟があるのか」
「え、えええと、えっと、それじゃあ、それって……」
「もうひとつは、私はお前に嘘をついていた」
「………………知ってるんですか？」
「私は、人に戻る方法があることは知っている。だが、その内容は知らない……」
「それはどこにあるんですか？　教えてください！　ちょっとでも手がかりが欲しいんです！」
　老いた竜はしばらく喉を鳴らして唸った。しかし、フィオナの真摯な眼差しに屈してしまった。
「……この聖霊界に『魔界』と呼ばれる地域がある」
「魔界——そっか……！」
　そう言われてフィオナも気付いた。いや、何故もっと早く気付かなかったのだろう。魔族と呼ばれている存在も本来なら聖霊界のエーテル体なのに、物質体として物質界で活動している人（？）を知っている。
　魔王（取り下げて欲しい）ミケランジェロ。
　リリカ・フェルフネロフの父親。
　クラリーチェ・ディ・ランツァ。
　全員、魔界出身だ。
　そうと知っていれば——と思っても、もう遅い。物質界に行ける機会は滅多に訪れない。だったら、自分にやれることをやるしかない。
「ありがとうございます、物知りドラゴンさん！　私、がんばります！」
　フィオナは何度も振り返ってお礼を言いながら、洞窟を後にした。

　夕焼けに染まった家路につきながら、ミルドレッドとアンジェリアにどう説明すればいいのか——そればかりを考えていた。

オリジナルショートストーリー

アンジェリア・アヴァロン

かぞくおもい

「………………おー。すっかり夜じゃないか」
　アンジェリアは窓の外の空を見上げながら呟く。ほんのちょっと間だけ寝たふりをするつもりだったのに、少し寝入ってしまった。
　エーテル体にとって睡眠はさほど重要ではない。物質体だった頃の名残りで何となく睡眠の習慣が残っているだけであり、まだエーテル体に馴染めないフィオナの睡眠時間は長い。既に馴染んでいるミルドレッドは椅子に座ったままある程度眠れば十分。アンジェリアは床あるいは地面で寝る。マーリンという枕があればどこでも眠れる。これはまだ物質体だった頃から床で寝るのが好きだったことと、ベッドは落ちるから嫌いという理由がある。
　フィオナの部屋の中央にあるテーブルの下から這い出し、フィオナがベッドで眠っていることを確認する。昼間に採ってきた果物を適当にひとつ頬張って、珍しく自分で紅茶を２人分用意する。それを窓際のテーブルセットで寝ているミルドレッドの前におき
「……姉さん？」
「邪魔か？」
「いや、そんな事はないけど」
　アンジェリアはミルドレッドの膝の上にちょこんと座った。
「なー、ミルド。お前、両親に会いたいか？」
「いや、会いたくないね」
　ミルドレッドは即答した。
「名前も知らない、顔も知らない、そもそも生きているか死んでいるかもわからない。お互いに会う必要もないよ。それに、私には姉さんがいる」
「おー♪　たったふたりの仲良し姉妹だもんなー♪」
「でも、姉さんは私を孤児院に残して聖霊界に行ってしまった」
「……もう言うなよ。悪かったとは思ってるんだ。でもな、ミルド、お前だって悪いぞ。一緒に行こうって誘ったのについてこなかったじゃないか」
「それこそ無理な話だよ。私は姉さんほど聖霊力が高かったわけでもないし、聖霊界について造詣が深かったわけでもない」
「あんなのは感覚だぞ。なんとなーくあっちに行った方が楽しいかもー♪　みたいな」
　そう言って屈託なく笑うアンジェリアの姿は７年前から何も変わっていない。
「でもなー……」
　アンジェリアは視線を一瞬だけフィオナに向けた。
「あいつは両親に会いたいんだろうなー……」

　今日の夕方、フィオナは「この部屋を貸してくれた物知りドラゴンさんに、近況を報告しに行こうと思ってます」と言って出かけた。
　当然、そんな面白そうな出来事を放置するアンジェリアではない。フィオナに黙って後をつけて行った。
　フィオナの部屋からそれほど遠くない洞窟の奥に年老いた竜が寝そべっていた。
「へー。あのドラゴン、オイボレのくせに強そうだ。今回の冒険で私が頭突きで角をへし折ってやった一角竜よりずっと強そうだぞ」
「姉さん、聞いたところによるとあのドラゴンはフィオナの恩人みたいな方らしいから——」
「……あのなー、ミルド。お前、私を何だと思ってるんだ？　あんなオイボレを子分にしたってしょーがないだろ。それに、英国淑女のお姉ちゃんは老人には優しいんだぞ」
　そんな軽口を叩きながら、ふたりはフィオナと老いた竜の会話の一部始終を盗み聞きした。痛ましいほど、物質界に帰りたいというフィオナの気持ちが伝わってしまった。
　部屋に帰ってきたフィオナは何か言いたいことがある素振りを何度も見せながら、結局は何も言わずに寝てしまった。何を言いたいのかアンジェリアもミルドレッドもわかってはいるけれど、盗み聞きをした手前、こちらから言い出すのも難しかった。

「………………ああ、そうだね。知ってる」
　そのことは誰よりもミルドレッドは心得ている。そんなフィオナの気持ちを利用して踏みにじったことも、忘れてはいない。いつか、必ず償うべきで、それは早ければ早い方がいい。きっとフィオナが魔界に行きたいと言い出すだろうから、その時は何としてもそうするようにアンジェリアを説得しようと決めていた。
「目的が必要だな。我がアンジェリア探検隊は具体的な目的がないなー。『聖霊界の謎を解き明かす』は、どうやったら達成なのか曖昧すぎるんだよなー」
「そもそも、何が『謎』なのかも曖昧だしね」
「わかってる。それっぽいことをそれらしくその場の勢いでしゃべって押し切ってるだけだからな」
「……自覚あったんだね」
「お姉ちゃんをバカにするな」
　アンジェリアはミルドレッドの膝から飛び降り
「ミルド、出発だ」
　そう言い放ってミルドレッドの返事を待たず、
「起きろ！　ベソかきメイド！」
　アンジェリアはベッドで寝ているフィオナの布団をいきなり引き剥がした。
「——はわぁ！　な、なんですかー!?」
「アンジェリア探検隊は夜明けと共に出発する！　旅の用意に取り掛かれ！」
「え？　ええ？　どこへ行くんですか？」
　ベッドの上にぺたんと座り込んだフィオナは涙目でアンジェリアに問い返す。
「魔界に行く」
「…………………………………え？」
「この島はもう飽きた。海を越えて山を越えて、魔界とかいう場所を目指す。そこに行けば、少しは聖霊界の謎も解き明かせる！　……らしいんだぞ」
「……本当に、本当に魔界を目指すんですか？」
「私はウソとベッドと注射が嫌いだぞ」
　寝起きの思いがけない展開に戸惑いを隠せないフィオナをアンジェリアは一喝した。
「あのなー。しゃきっとしろ。私はすぐにでも！　今日にでも！　１分１秒でも早く！　魔界に行くんだ！　お前だって行きたいんだろ!?」
　最後の一言でフィオナは、アンジェリアは自分が魔界に行きたがっていることを知って、自分に気を遣ってくれていることに気付いた。
「やっぱり、お姉さまのお姉さまは……お姉さまの、お姉さまなんですね……とっても優しいんですね」
　そのぶっきらぼうな優しさにフィオナは微笑む。しかし、心の中を見透かされた感じがアンジェリアの癇に障った。
「いいからさっさと用意しろ！　いじょ！」
　力いっぱいマーリンで殴られても、それが照れ隠しだとわかったからフィオナは嫌な気もしなかったし、ミルドレッドも苦笑するだけで止めなかった。

特殊演出劇場　その1

アルカナハート2

特定のキャラクター同士が対戦するときに見られる特殊演出の数々。ここでは 50 通りの組み合わせがある特殊演出のうち、26 種類をピックアップしてセリフの掛け合いを掲載！　続きは P056 の「特殊演出劇場　その2」をチェックしよう！

no.01　はぁと VS 冴姫

no.02　はぁと VS このは

no.03　はぁと VS ペトラ

no.04　神依 VS リリカ

no.05　神依 VS 頼子

no.06　このは VS 頼子

no.07　舞織 VS きら

no.08　舞織 VS アンジェリア

まだまだあるよ！その他の特殊演出　その1

no.	対戦	キャラクター	セリフ
09	はぁと VS 舞織	舞織	はぁとちゃん、ここは危険ですから私達に任せてください
		はぁと	じゃあ、私もまおりんに協力したいな♪　ダメかな？
10	はぁと VS リーゼロッテ	はぁと	りぜっちー♪　今度お店に遊びにおいで♪
		リーゼロッテ	クッキーいっぱいよろしく
11	冴姫 VS 神依	神依	手を引けと言っても、聞き入てはもらえまいな
		冴姫	朱鷺宮先輩は私の性格を良く知ってらっしゃるので助かります
12	冴姫 VS 舞織	舞織	冴姫さんの決意は十分承知していますけど……
		冴姫	なら、何も言わないで欲しいの、舞織
13	冴姫 VS リーゼロッテ	冴姫	……話すことはないわ
		リーゼロッテ	同じく。ないよ
14	冴姫 VS フィオナ	冴姫	フィオナ……久しぶりね……
		フィオナ	うん、久しぶりだね、サキちゃん……
15	冴姫 VS ペトラ	ペトラ	メイフィールド事件の廿楽冴姫。貴女の身柄を拘束します
		冴姫	お断りよ。勝手なこと、言わないでもらえる？
16	神依 VS このは	このは	神依さま、このはが勝ちましたらもふもふしてくださりませ
		神依	うむ、よかろう。存分に参れ
17	神依 VS 舞織	舞織	千年守様、お相手つかまつります
		神依	春日一門当代の力、しかと検分しよう
18	神依 VS ゼニア	ゼニア	……この戦いは特別なものになる
		神依	そうなることを期待しよう
19	神依 VS アンジェリア	神依	高次の存在か……これは一筋縄ではいかぬな
		アンジェリア	へ～。わかるんだ。気に入ったから、お前は第三の子分にしてやるぞ
20	神依 VS クラリーチェ	神依	魔族……それも相当な高位。厄介なことだ
		クラリーチェ	貴女に言われるのは心外ですわ♪
21	このは VS 美凰	このは	美凰どの、このはが勝ったら肉まんをくだされ
		美凰	その条件ではアナタに肉まんを差し上げる機会はありません
22	このは VS リリカ	リリカ	どっちのスピードが上か、ハッキリさせよっか？
		このは	むむ、受けて立ちまするぞー！
23	このは VS ゼニア	このは	只者ではありませぬなー。いざ、尋常に勝負されたしー！
		ゼニア	……その潔さに敬意を表し、相手になろう
24	舞織 VS リーゼロッテ	舞織	その力、正しい事に使って下さっているんですね
		リーゼロッテ	さぁ？　確かめてみれば？
25	舞織 VS ペトラ	ペトラ	春日一門、聖霊庁の職務規定に従って情報の開示を要求します
		舞織	大変恐縮ですが、現段階ではお断り申し上げます
26	舞織 VS エルザ	エルザ	持ち得る力を全て出して、君達と戦おう
		舞織	我ら春日一門の力を、ご覧にいれましょう

はみだし小ネタ集 1

●**キャラクターセレクト時　待ちボイス**：前作に引き続き、キャラクターセレクト時にカーソルを合わせたまま待っていると、キャラクターの特別な音声が再生されます。5秒経過、10秒経過、15秒経過の3種類です。
●**コイン投入時の「ぴろりん」**：コイン投入時に「ぴろりん」というキャラクターの音声が再生されます。種類と確率は次の通り。はぁと：13.5%、冴姫：5%、神依：5%、このは：5%、舞織：5%、美凰：5%、リリカ：5%、リーゼロッテ：5%、頼子：5%、きら：5%、フィオナ：5%、ペトラ：5%、ゼニア：5%、アンジェリア：5%、エルザ：5%、クラリーチェ：5%、キャサリン：5%、ドロシー：5%、ミケ：1%、マーリン：0.5%

Chapter 2
Variety Museum

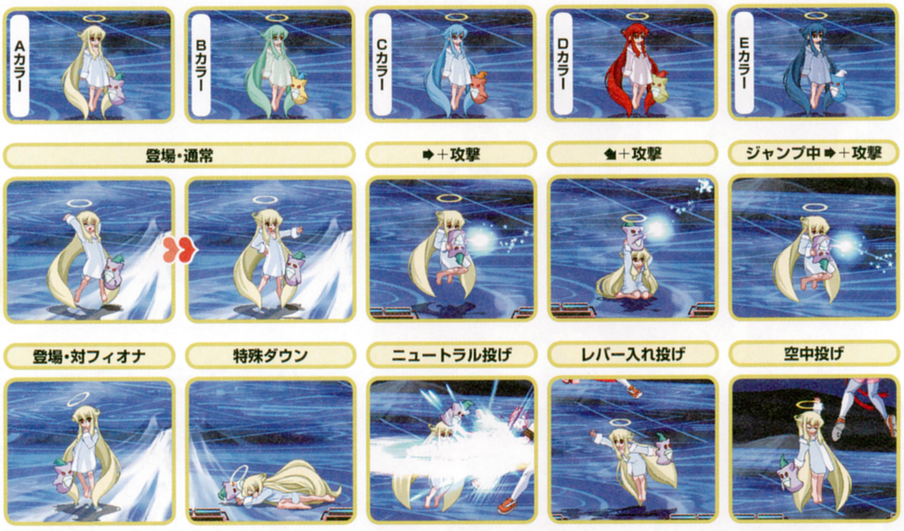
バラエティミュージアム

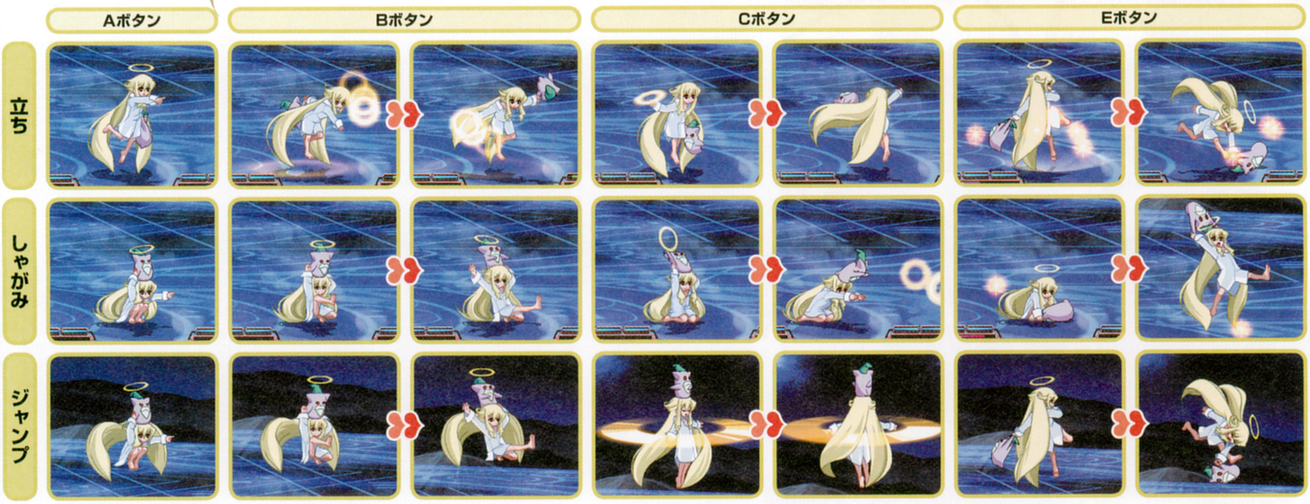
使用可能となったアンジェリア＆光のアルカナのグラフィック集に加え、公式イラスト、ラフスケッチ、エンディングなど必見ビジュアルがてんこ盛り。クリエイターインタビューやボイスアクターコメントも見逃すな！

アンジェリア グラフィック集

4月末に使用コマンドが公開され、プレイヤーキャラクターとして選択可能となったアンジェリア＆ミルドレッド（光のアルカナ）。ここでは上巻に掲載していないグラフィックに加え、各技の解説や対戦攻略をお届けしよう。

基本アクション



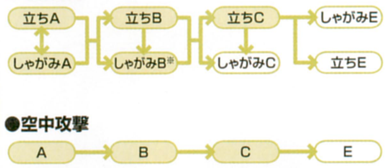


●地上技／立ちBは2段技で、主に空中連続技のつなぎに役立つ。立ちCはリーチと判定に優れ、ジャンプキャンセル可能。しゃがみB、しゃがみCは下段技。後者はリーチは長いものの発生は遅く、地上の相手にアルカナコンボで連続ヒットするのは立ちC後のみ。しゃがみEは、最大タメ時の発生が全キャラ中リリカに次いで早く、持続時間が長い優秀な技。相手を画面端に追い詰めれば、⬅＋Dで回避されにくい。

●空中技／ジャンプAはヒット（ガード）時、空振り時共に連発が可能。ジャンプCは最大8ヒットする多段技で、5フレーム目から発生直前まで輪の部分に相殺判定がある。攻撃の密度が濃いので、相殺が起こった際はキャンセルせず出し切れば、一部の投げ技以外にはほぼ打ち勝てる。ジャンプEは、地上ヒット時も相手を地面にたたき付けるため連続技は狙いにくいが、前～下方向への判定が強い。

●投げ技／空中投げはキャサリン、きらに次いで投げ間合いが広く、決めた後に追撃が可能。

アルカナコンボルート



※しゃがみBのジャンプキャンセルはハイジャンプのみ可能
※➡＋攻撃、↘＋攻撃、ジャンプ中➡＋攻撃は、どの通常技からも出せる

アルカナコンボルートの見方　各キャラクターのアルカナコンボは、ルート表にある矢印の流れに沿って繰り出せます。地上攻撃、空中攻撃共に、矢印の流れに逆らわない限り、途中の技を省くことも可能です。また、枠内に色が付いている技は、ジャンプキャンセルできることを表します。

必殺技紹介

必殺技 そのきらめきはスターライト
←タメ→＋攻撃・任意のレバー方向＋攻撃(地／空)　↓タメ↑＋攻撃・任意のレバー方向＋攻撃(地)

必殺技 あなたに贈る幸せのかたち
→↓↘＋攻撃(地／空)

必殺技 お願い私をつかまえて
↓↙←＋攻撃(地)

超必殺技 このまなざしはムーンライト
↓↘→＋AB同時押し(地／空)　→↓↘＋AB同時押し(地)

超必殺技 抱きしめたいよマーリン！
↓↙←＋AB同時押し(地)

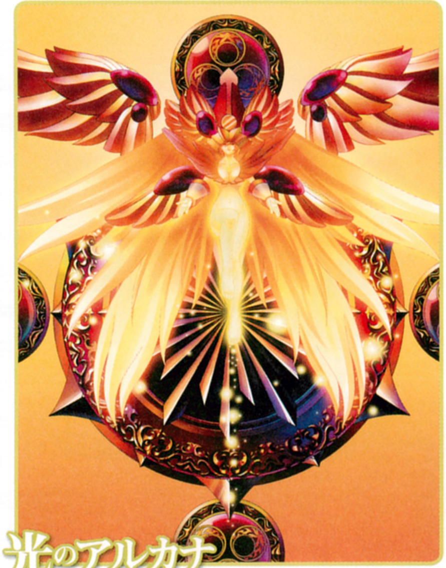
超必殺技 あの流れ星にお願いを！
抱きしめたいよマーリン！中に←↙↓↘→＋AB同時押し(地)

クリティカルハート 乙女心は不安定なの！
AC同時押し・B・AC同時押し(地)

●**そのきらめきはスターライト**／↓タメ↑で斜め上、←タメ→で正面に突進し、追加入力で任意の方向に再度突進。追加攻撃も含め、出始めから発生直前まで全身に相殺判定があり、A～Cの順に移動距離が延びる。高空で動作を終えれば反撃されにくく、使い勝手は良好。
●**あなたに贈る幸せのかたち**／当て身技。出始めは無敵かつ当て身判定の発生が早いため、相殺後の攻防に便利。成功後は相手を壁に吹っ飛ばすが、一部(アルカナ)超必殺技でキャンセルすれば追撃可能。また、飛び道具跳ね返し判定もあり、跳ね返しても当て身判定は残る。
●**お願い私をつかまえて**／後方に瞬間移動する技。A～Cの順に遠くに出現する。出した瞬間に無敵になるが、出現後にはスキがある。なお、消えた後にホーミングキャンセルが可能。
●**このまなざしはムーンライト**／↓↘→は正面に、→↓↘は真上に、リング状の飛び道具を連発。無敵時間は無いので、連続技に使おう。
●**抱きしめたいよマーリン！**／各種キャンセル不能でガード時は反撃されるが、空中ガード不能で発生と無敵時間に優れ、相殺が起こらない。割り込みなど相手の技に合わせて使おう。
●**あの流れ星にお願いを！**／抱きしめたいよマーリン！からの派生技。ヒット時は相手がバウンドし距離によっては追撃可能。ガード時は反撃を受けないが、→＋Dで回避されると危険。
●**乙女心は不安定なの！**／発生が非常に遅く狙って決めにくいが、出始めから無敵かつガード不能で、回避されてもほぼ反撃は受けない。

アンジェリア＆光のアルカナ解放コマンド
●**1**／テストモードで「CLEAR GAME RECORDS & RESTORE DEFAULTS」に合わせて「1Pのレバーを右に入れたままC、A、C、A、C、A、C、A」と入力。
●**2**／パスワード入力画面が出現するので、1P側で「E、←、↓、A、→、↑、スタート、スタート」と入力。
●**3**／「UNVEILED」と表示されれば成功！

アルカナ必殺技紹介



光のアルカナ ミルドレッド *Mildred*

属性効果

ラスターフォース	立ちEorしゃがみE最大タメ(地)※
ライトヴェロシティ	レバーを素早く下方向→上方向

※通常時限定

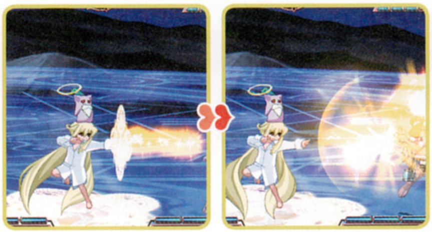
アルカナブラスト

ルミノスフォーム	CE同時押し(地)

アルカナフォース

エンジェリックハイロゥ	ABC同時押し(地／空)

アルカナ必殺技 ノーブルフォトン
↓↘→+E(地／空)　←↙↓+E(地／空)※



※アルカナフォース中限定

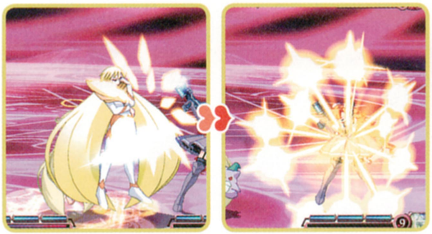
アルカナ必殺技 ジャッジメントレイ
↓↙←+E(地／空)

アルカナ必殺技 ロイヤルオプティクス
→←↙↓↘→+E(地／空)

アルカナ必殺技 ラスターフォース
←↓↙+E(地／空)※　→↓↘+E(地／空)※

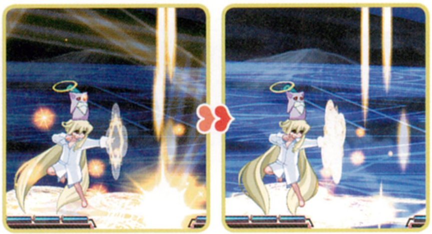
※アルカナフォース中限定

アルカナ必殺技 ヘヴンズフラッシュ
↓↓+E(地／空)※



※アルカナフォース中限定

アルカナ超必殺技 セレスティアルゲート
↓↘→↓↘→+E(地／空)



アルカナ超必殺技 インペリアルディビジョン
↓↙←↓↙←+E(地／空)

アルカナブレイズ ディヴァインブレス
↓↘→+ABC同時押し(地)

●**アルカナフォースの効果**／エンジェリックハイロゥ中はミルドレッドが自キャラ後方の地上に控え、アルカナ技はそこから発生。アルカナ技の性能が向上し(以下、強化版)使える技が一部変わる。ミルドレッドは攻撃を受けると一定時間消滅し、その間はアルカナ技が使えない。

●**属性効果＆アルカナブラスト**／ラスターフォースは地上E攻撃(最大タメ)を当てた際、続けてミルドレッドが攻撃。実質的にガード不能となる。ライトヴェロシティは、ハイジャンプの高度が上昇。ルミノスフォーム中は、相手の攻撃を受けると(ガードも含む)ミルドレッドが身代わりになる。身代わり後、自分は相手の後ろ上空に出現するが、出現後にスキがある。

●**必殺技**／ノーブルフォトンは、わずかに相手を追尾する飛び道具。ジャッジメントレイは、相手の位置をサーチして攻撃。相手が移動中に出すと移動先を予測して発生するため、相手に当てやすい。ロイヤルオプティクスは射程の短い攻撃で、ヒット時は相手を壁に吹っ飛ばす。ラスターフォースは、ミルドレッドが相手の背後に出現して攻撃。ヘヴンズフラッシュはミルドレッドが自キャラの前に出て、そこに攻撃を受けると反撃する。成立後は追撃が可能だ。

●**セレスティアルゲート**／目の前に上空まで届く光の柱を放つ。強化版はスキが小さい。

●**インペリアルディビジョン**／ジャッジメントレイ3連発。やはり相手の移動先を狙う。

●**ディヴァインブレス**／発生は遅いが攻撃中は相手を狙い続け、ケズリダメージが大きい。

アンジェリア対戦攻略

アルカナはどれを選ぶ？

アンジェリアは機動力が高く単体でも闘える半面、ダメージを与えに行くのが難しい。少ないチャンスをものにするために、連続技を伸ばせる火や罰を選ぶのがオススメ。どちらも、しゃがみE(最大タメ)が強化されるのも利点だ。

また、ガード崩しに役立つしゃがみE(最大タメ)を重視するなら、発生が早くなる聖や、実質上ガード不能になる光を選択するのもいい。

罰のアルカナなら、当て身技のあなたに贈る幸せのかたち後も追撃が狙える。チャンスを逃さずダメージを与えよう。

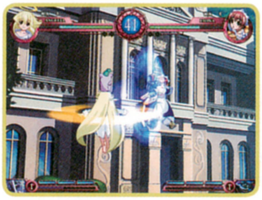
基本戦術 まずは、そのきらめきはスターライトで「とつげーき！」

中～遠距離から、そのきらめきはスターライト(以下、スターライト)で奇襲するのが基本。後方ジャンプからの⬅タメ➡版や中距離からの⬇タメ⬆版など、動いた相手に当たるように置いておく感じで出すといい。

スターライトがヒットしたら、上or斜め上方向への追加攻撃 Ⓗ▶(ニュートラルD)ジャンプ【B→C(3～5ヒット)】Ⓙ▶【B→C(3～5ヒット)】Ⓒ▶このまなざしはムーンライトが連続ヒット。ガードされたら、反撃を受けにくい上方向への追加攻撃で逃げるか、相手を通過してから↖方向(相手空中時は↘)の追加攻撃を出すと逆ガードになり、ガードを揺さぶれる。

スターライト中は空中判定なので、相殺後に出せるのは空中技だが、ジャンプAは発生が遅いので注意。相殺後は、あなたに贈る幸せのかたちや↘+Dで逃げることを重視しよう。

相手に攻め込まれたときもスターライトが役立つが、起き上がりにきっちり技を重ねられると、相殺後につぶされることが多い。その場合はガードキャンセル⬅+Dからスターライトを出すか、あなたに贈る幸せのかたちや抱きしめたいよマーリン！で切り返すといい。



相手がガードで固まりがちなら、めくりを狙えるジャンプCで攻め込む。空中ガード時はスターライトをガードさせ、追加攻撃でガードを揺さぶるのも手。

応用戦術 しゃがみE(最大タメ)でガードを崩す！

しゃがみE(最大タメ)は優秀な性能を持ち(P036の技解説参照)、ガード不能になる火、光、罰や、タメ成立が早くなる聖と組み合わせれば、ガードを崩す手段として有効。特に相手を画面端に追い詰めた状態なら、大半のキャラは⬅+Dでの回避が困難。ペトラ、キャサリン、リーゼロッテには、画面中央でも至近距離から出せば⬅+Dで回避されにくいぞ。

しゃがみE(最大タメ)ヒット後は、火なら Ⓗ▶(ニュートラルD)→ジャンプB、光ならハイジャンプC、罰なら Ⓒ▶ドゥエーリ Ⓗ▶(ニュートラルD)→着地立ちA×2から連続技が決まる。ただし、罰のドゥエーリはドロシー、はぁと、冴姫、神依(密着時以外)には3段目が当たらず、フィオナにはしゃがまれるとつながらない(近ければ2段目からヒットし、画面端のみ3段目まで決まる)。

聖のアルカナは Ⓒ▶ホーリーソングが確定し、画面中央ならさらに Ⓗ▶(ニュートラルD)ジャンプC＋αで追撃可能。タメ成立が早くなるおかげで見切られにくいので、画面中央で狙うのも有効だ。

そのほか、魔でも Ⓒ▶ミルワール→ジャンプC＋αが決まるぞ。

時のアルカナ選択時は、画面端で連発すれば連続ガードになるほか、ためた状態からスターライト→遅め⬅追加攻撃(表ガード)or遅めため解放(逆ガード)で二択を迫れるぞ。

応用戦術 そのほかの攻め方

あなたに贈る幸せのかたちなど、相手を壁に吹っ飛ばす技を決めた後は、Ⓗ▶(ニュートラルD)で追いかけて壁受け身を取った相手に空中投げを狙おう。相手が壁受け身を取らずに空中投げが空振りしても、着地後に追撃が間に合うぞ。また、ニュートラルD後に⬆で軌道を制御しつつジャンプCを出すと、壁受け身をした相手にめくりで当てられる。ヒット時は相手が地上か空中かを確認し、連続技を決められれば理想的だ。

罰選択時は、やや遠めからの立ちC Ⓒ▶シトゥイーク Ⓗ▶(ニュートラルD)で攻めるのも手。⬆で軌道を制御した直後にジャンプCを出すと多段ガードさせられるので、そのまま出し切るか、ジャンプ【C(1～2段目)→E(空振り)】→着地しゃがみBと出すかでガードを揺さぶろう。軌道制御せずに、ジャンプBor早めのジャンプC(空振り)→着地しゃがみBを交ぜると、より効果的だ。

壁吹っ飛ばし→ニュートラルDからの攻めはリスクが低い。チャンスは多くないが覚えて損は無いぞ。

シトゥイーク→ニュートラルD後、⬆をやや長めに入れてからジャンプCを出せばめくりに。画面中央では追撃できないが、相手が画面端を背にしている状態なら連続技を狙える。

連続技

1	【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶ Cスターライト(⬅タメ➡)～遅め方向転換(⬇)→【立ちA→立ちB(2段目)→立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶ Cスターライト～追加攻撃(⬇) Ⓒ▶ このまなざしはムーンライト	ダメージ 8710
2	空中投げ Ⓗ▶ (↖+D)→ジャンプC(3～4ヒット)→立ちA×2 Ⓙ▶ ジャンプ【B→C(5ヒット)】Ⓙ▶【B→C(4ヒット)】Ⓒ▶ Cスターライト～追加攻撃(⬇) Ⓒ▶ このまなざしはムーンライト	ダメージ 7623
3	(罰のアルカナ、相手画面端)しゃがみE(最大タメ) Ⓒ▶ ドゥエーリ Ⓗ▶ (⬇+D)→【立ちB(1段目)→↖+B】→フロントステップ～立ちA Ⓙ▶【A→C(6ヒット)】Ⓙ▶【B→C(1段目)→E】	ダメージ 7300
4	(魔のアルカナ、相手画面端)【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶ Cスターライト(⬅タメ➡)～遅め追加攻撃(↖)→【立ちA→立ちB(1段目)→立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶ Cスターライト(⬅タメ➡)～遅め追加攻撃(↖) Ⓒ▶ 抱きしめたいよマーリン！～あの流れ星にお願いを！→しゃがみE(最大タメ) Ⓗ▶ (ニュートラルD～一瞬⬅)→ジャンプ【B→C(6段目)】Ⓙ▶【B→C(1段目)→E】	ダメージ 10392 +毒ダメージ

❶は、キャサリン、リーゼロッテ、フィオナ、アンジェリア以外に決まる。追加攻撃を最速の➡にして Ⓗ▶(↖+D)→遅め立ちA Ⓙ▶【B→C(3～5ヒット)】Ⓙ▶【B→C(1ヒット)→E】なら、全キャラに決まるぞ。❷の空中投げ後は、位置が低ければ立ちA、高ければジャンプAorBで追撃できるが、中途半端な高さでは❷が安定。❸は、ドロシー、はぁと、冴姫には決まらず、リーゼロッテにも高難度。フィオナには立ちBをしゃがみBに変更。最後のジャンプ攻撃は、きらにはEのみ、キャサリンには【A→B→E】に。❹は、リーゼロッテ、アンジェリアにはしゃがみCを省略。

●**各種表記の見方：**文中の略号は以下の意味を表します。【 】＝アルカナコンボでのつなぎ、Ⓒ▶＝キャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶＝ジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓗ▶＝ホーミングキャンセル、またはアルカナホーミングでのつなぎ。また、連続技のダメージは標準的なキャラに体力満タンから決めたときのものです(総体力の基本値は26,400)。

●**アルカナ技のコマンド：**罰／シトゥイーク(⬇↘➡+E)、ドゥエーリ(⬇↘➡⬇↘➡+E、超必殺技) 聖／ホーリーソング(⬇↘➡⬇↘➡+E、超必殺技) 魔／ミルワール(⬅↙⬇↘➡⬅+E、超必殺技)

公式イラストコレクション

『アルカナハート 2』を華やかに彩る公式イラストレーションを一挙公開。インストラクションカードも収録！

ポスターイラスト　そのいち

アンジェリアを除くキャラクターたちが集合したゲームセンター用宣伝ポスター。キーキャラクターである、はぁと、ペトラ、冴姫、三名の存在感が光る。

ポスターイラスト　そのに

はぁと、ペトラを中心に新キャラクターを加えて構成された、ゲームセンター用宣伝ポスター。イラストはこのポスターのための新規描き下ろしとなっている。

月刊アルカディア No.93　2008 年 EXAMU 年賀状

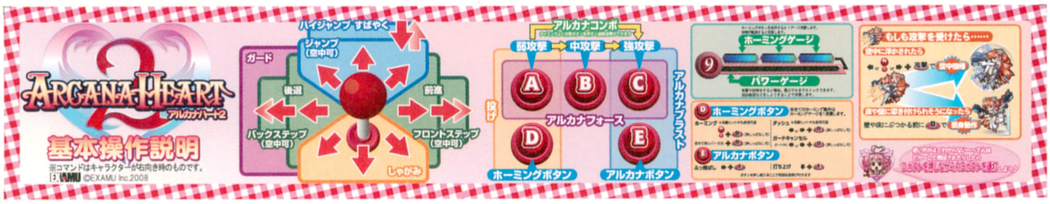
月刊アルカディアNo.93のメーカー年賀状特集で、EXAMUからの年賀状として掲載されたイラスト。晴れ着姿のはぁととおめかしをしたフィオナ、そして、ちょっと珍しい"新年バージョン"のパルティニアスが描かれている。

「アルカナハート 2　はーとふるサウンドコレクション」CD ジャケット

本作の楽曲やボイスを収録したCDのジャケットイラスト。楽しげな二人に注目。

アルカナハート 2　インストカード

筐体に貼り出されているインストラクションカード。基本的な操作方法をはぁととペトラがコミカルに解説。アンジェリアの技表はプレイヤーが使用可能になった時点で追加された。



アルカディア No.095 表紙イラスト

はぁと、ペトラのツーショット。にこやかな笑顔のはぁとと毅然としたペトラ、対照的な二人の表情が印象的。

アルカナハート　トレーディングカード スペシャルイラスト

エグゾーストから発売された「アルカナハート トレーディングカード」に封入された描き下ろしイラスト。はぁとと一緒に眠る冴姫のドキドキが伝わってきそうな一枚。

アルカディア エクストラ Vol.59、63 カバーイラスト

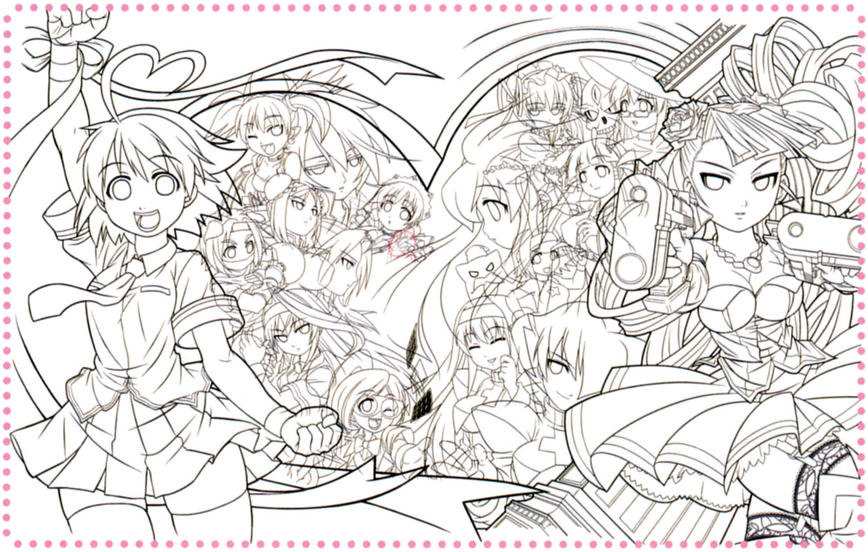
分冊で発行された『アルカナハート2』ムック用に描き下ろされたカバーイラスト。左右両方を合わせると、一枚の絵として完成する。

ラフスケッチコレクション

描き下ろしイラストや販促用ポスターなどの各種線画と、
本邦初公開のキャラクター準備稿をどかんとご紹介！

ムック表紙線画

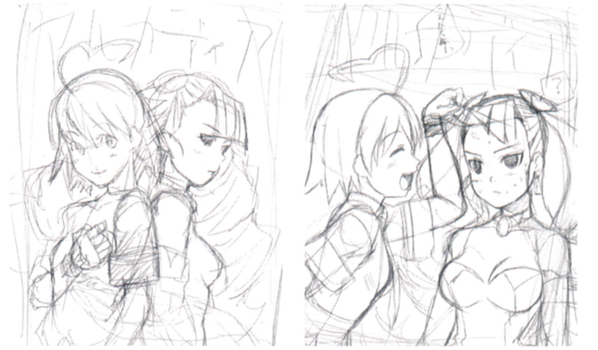
『アルカナハート 2』ムック用に用意された描き下ろしカバーイラストの線画。物語のキーキャラクターである、はぁととペトラを大きくフィーチャー。



ポスター配置案

『アルカナハート 2』宣伝用ポスター。完成版ではエフェクトがかかっていて見えなかった部分も、線画ではしっかりと描き込まれているのが分かる。

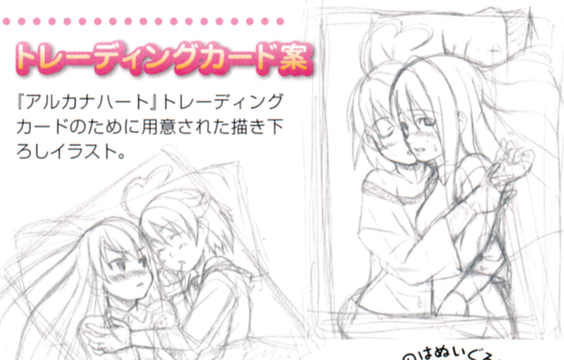
月刊アルカディアNo.95表紙ラフ案



はぁととペトラのツーショットで、数パターンのラフスケッチが用意されている。完成版と見比べてみよう。

トレーディングカード案

『アルカナハート』トレーディングカードのために用意された描き下ろしイラスト。

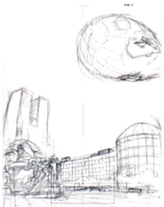


ステージラフ線画集

ゲーム中に登場するステージビジュアルのラフスケッチ。オブジェクトの大きさ、角度などに多少の変更はあるものの、ほぼ完成形に近い。

東京迎賓館

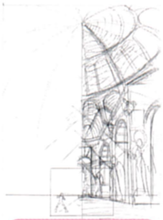
江戸町



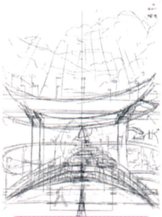
都立御苑女学院

帆船大和丸

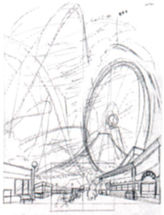
国会議事堂



アルテダ聖霊堂



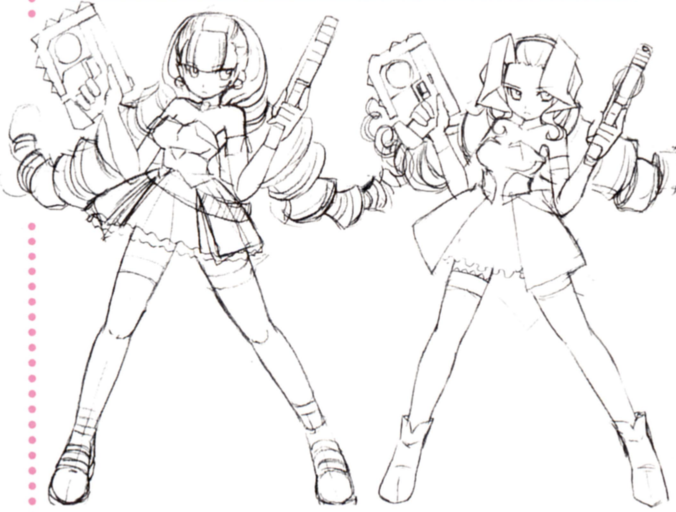
海上高速道路



高原遊園地

準備稿

ペトラ



エルザ

クラリーチェ

ゼニア

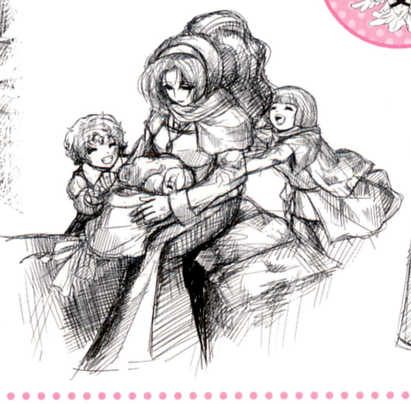
アンジェリア

ドロシー

キャサリン

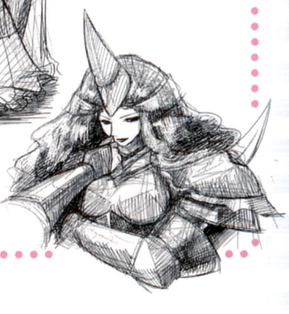
キャラクターのアウトラインは開発開始時から明確なイメージがあったためか、準備稿の時点でほぼ出来上がっている。目立つところではペトラのドレス、髪型のデザイン、ゼニアの衣装が決定稿と大きく異なる点。密かにマーリンのデザインも結構変わってる？

生前のパルティニアス



万民に惜しみない愛を注いだ聖女･パルティニアス。息絶えたその後も、彼女の愛は世界を照らし続けている。

物質世界において高貴な女王として君臨したヴァンリー。その気高さは、アルカナとなった今なお健在である。



生前のヴァンリー

プライベートルーム&マップガイド

『アルカナハート２』のことをもっと知りたい！ そんなアナタのために、聖女のお部屋と闘いの舞台を大公開！

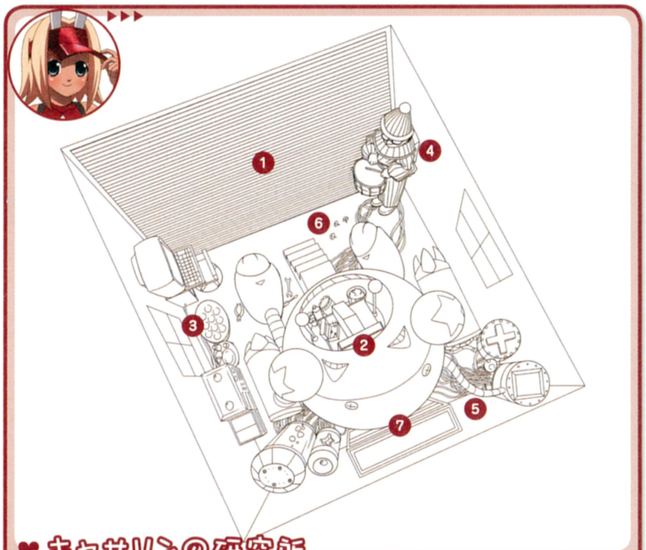
プライベートルーム

本作から新たに登場した、世界各国の聖女たち。来日中のお住まいはどんな感じ？
そのプライベートルームをどどーんと大公開！

ペトラのVIPルーム

赤坂・東京迎賓館の一室。日本での任務中の滞在先。

❶天蓋付きのベッドは良く眠れます。(ペトラ談)。
❷あらゆるTPOに対応するため、滞在先に自前の服をクローゼットごと持ち運びます。
❸暖炉の前でティータイム。至福のひとときです。
❹普段からここでローサが用意した食事をとります。絶品です。
❺朝起きると、ノーラが髪を結ってくれます。手馴れたものです。
❻応接にも使用しますが、ペトラは任務のために日中は外出しています。
❼当然ですが、国賓を迎えるための施設だけあって、調度品などは超一流です。



キャサリンの研究所

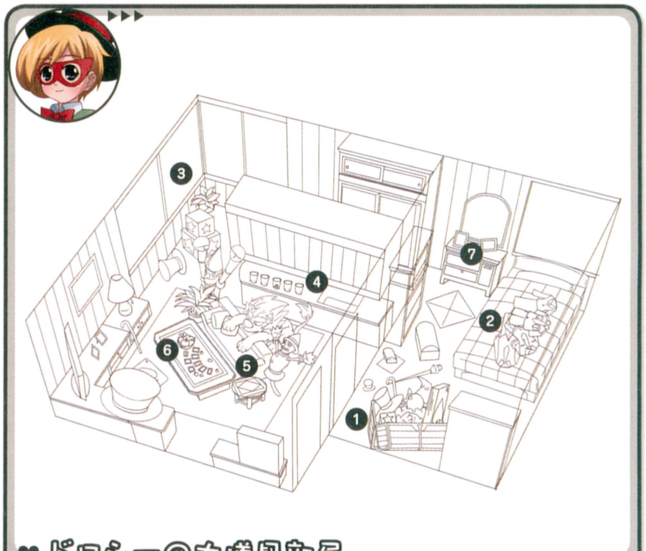
東京聖霊工科大学 蒲田キャンパス 聖霊機工学研究所の倉庫を借りています。

❶テリー淀川が何とか入り切る大きさの倉庫。入るのも出るのも大変。
❷キャサリンはテリー淀川の操縦席で寝ます。汚すとテリー淀川が怒るらしいです。
❸自ら持ち込んだたこ焼き焼き器。自炊は全てたこ焼き。
❹孫が日本に留学したと思った大阪の祖母が、記念に贈ってきた人形。ちょっと迷惑。
❺やはり情報の伝達は有線でなければ安心できないらしいです。
❻床には部品や工具が散らばっています。片付ける気は無いようです。
❼テリー淀川は「狭い」と思っています。

ゼニアの駐屯地

ザ・プリンセスパークタワーのパークスイートが今回の滞在先。

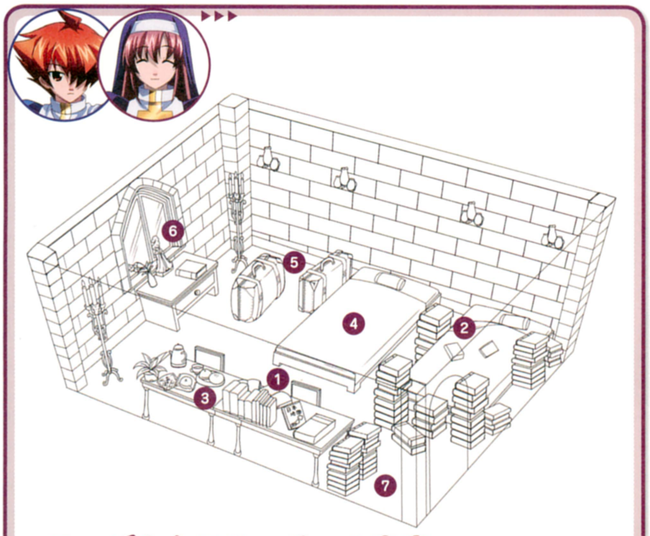
❶必要最低限の荷物しか持ち込まず、ほとんど外出しているので生活感は皆無。
❷愛用のトランク。50口径の銃弾も弾き返す強固な素材でできています。
❸片方のベッドはコート置き場。愛用の品はなるべく近くに置く主義のようです。
❹それぞれの部屋にテレビがありますが、電源を入れたことは無いようです。
❺朝食はルームサービスをここで食べます。展望などには興味が無いようです。
❻かなり高級なソファですが、座ったことは無いようです。
❼任務の合間に購入した、育ちの孤児院の子供たちへのお土産。センスには問題が……。



ドロシーの大道具部屋

ウィズホテルアンドアパートメンツ(ダブル)。ホテルマンションタイプです。

❶部屋のいたるところに手品の小道具があふれています。
❷勝利ポーズで見ることができる変装セット。今回のために調達しました。
❸アメリカのホームドラマに出てきそうな、アットホームな室内。くつろげます。
❹可能な限り自炊をして、外食を減らすように心掛けています。料理の腕は……？
❺ライオンさん、かかしさん、ブリキさんもくつろげます。
❻マジックはカードの扱いが重要です。練習は欠かしません。
❼くじけそうになったときは、パパとママの写真を見て頑張ります。



❤エルザ&クラリーチェの寝室

アルテダ聖霊堂の客室を好意で借りています。かなり質素な造りです。

❶クラリーチェはとにかく読書好き。物質界のことを勉強中。
❷ベッドの周りも本でいっぱい。寝転がって本を読むとエルザに怒られます。
❸エルザは毎日違うお店のあんぱんを買ってきては、食べ比べをしています。
❹エルザは起きたらきちんとベッドメイクします。性格ですね。
❺聖霊庁支給の革のトランク。クラリーチェは何を入れているのでしょうか……？
❻「死してなお愛を説き続けた女性」の像。朝晩、お祈りしています。
❼部屋の入口をふさぐほど本が散らかると、エルザがかなり怒ります。

❤アンジェリアのベースキャンプ

日々、聖霊界を冒険中のアンジェリア。決まった場所で寝泊りしていません。

❶今回は「迷いの森」を冒険中。夜になったので開けたところを見付けて野宿。
❷雨に困っていたら、近くに居たドラゴンの子供が親切に傘を差してくれた。(本人談)
❸そのドラゴンの子供が、葉っぱを集めて簡易ベッドまで作ってくれた。(本人談)
❹マーリンという名のまくらがあれば、どこでも熟睡できる。
❺マーリンの魔法で起こした焚き火。マーリンが消すまで消えないので便利。
❻聖霊石の結晶。物質界では超高額で取引されることはもちろん知らない。
❼アンジェリアの暴れっぷりに、小さな聖霊たちも恐れをなしています。

バトルマップ

今回の闘いの舞台となる、関東近辺主要地の位置関係を大公開！
マップを参考にして、実際に回ってみるのもいいかも!?

❶ **御苑女学園・中央広場**：はぁとたちが通っている学園で、新宿に位置しています。今作では中央広場が登場！

❷ **横浜・帆船大和丸**：横浜にある臨海公園の名物は、巨大な帆船・大和丸。現在は現役を退いて停泊中。

❸ **日光・江戸町**：江戸時代にタイムスリップ!? いえいえ、ここは立派なテーマパークです。

❹ **牛久・大埴輪**：巨大な埴輪がそびえ立つ公園。昼間は普通でも、夜に見たら何だか怖そう？

❺ **草津白根山・湯釜**：酸性の湖をバックに試合開始！ 湯釜といっても温泉ではないので入ったら大変！

❻ **赤坂・東京迎賓館**：ペトラが滞在している迎賓館。豪奢なたたずまいは、日本国内の建物と思えないほど。

❼ **神田・アルテダ聖霊堂**：死してなお愛を説く聖女に感銘を受けた聖アルテダが、神田に建立した聖霊堂。

❽ **永田町・国会議事堂**：立法の中枢である国会議事堂。夜になると、聖女たちの熱い闘いの場に！

❾ **東京湾・海上高速道路**：東京湾上を横切る高速道路。神奈川県の川崎と千葉県の木更津をつないでいます。

❿ **富士吉田・高原遊園地**：開演前の遊園地を舞台に戦闘開始！ 遠くには霊峰・富士山が見えます。

⓫ **春日部・地下放水路**：アンジェリアが秘密基地にしていた地下放水路。隠れ家としては絶好の場所。

⓬ **富士山上空・世界の境界**：最後の決戦の舞台となる富士山。ここでの一戦が、関東の運命を決めます！

聖女の楽屋裏

秘蔵のカットインと、アルカナ大きさ比較をご紹介！
「アルカナパーティー」で紹介された裏設定も見逃すな！

秘蔵カットイングラフィック

ゲーム中で見られる貴重なカットインパターンを一挙放出！

クラリーチェ・アナザーカットインパターン

アンジェリア・プレイヤーカットインパターン

「LEFT PART」未収録のカットイングラフィックを公開！　クラリーチェのものはクリティカルハート時に登場する、覚醒バージョンのカットイン。アンジェリアのものは、プレイヤーキャラクターとして使用したときに見られるぞ。

おまけ　ドロシー変装勝利パターン

ドロシーがぎりぎりの体力で試合に勝利したときに見られる勝利パターンがこちら。どれが見られるかは勝ってからのお楽しみ！

『アルカナハート2』裏設定の小部屋

公式Blog「アルカナパーティー」で掲載された10個の裏設定。加筆＆修正されたものをまとめて収録！

アルカナパーティー
http://www.examu.co.jp/arcanaparty/

●**裏設定1**：はぁとと言えばリボン。冴姫と言えばカチューシャ（あるいはヘアバンド。そこは好みで）。しかし、幼い頃はその逆で、はぁとがカチューシャ、冴姫がリボンをしていた。冴姫がイギリスに引っ越す日、お互いのことを忘れないように、とカチューシャとリボンを交換したことをきっかけに、今でははぁとがリボン、冴姫がカチューシャをするようになった。もちろん、今使っているものはその当時のものではないけれど、はぁとも冴姫も、交換したリボンとカチューシャは宝物として大切に保管している。

●**裏設定2**：神依は電気による照明が無かった時代の生まれのため、日が沈むと寝て、夜が明けると起きるという生活リズムが本来なら望ましい。しかし、現在社会の一般的な生活リズムはそれとは大きく掛け離れているために、神依は慢性的に寝不足になりがちである。しかも、一度寝ると何らかの害意（殺気や極端に強大なエーテルの流れなど）を感じない限りは、12時間経過しないと自分からは起きない。そのため神依は、毎朝このはに起こしてもらわなければ登校時間に合わせて起きられない。気持ち良さそうに寝ている神依を起こすのは役目とはいえ気が引ける……そんなこのはが「神依さまー、起きてくださりませー」と申し訳なさそうに神依を揺すると、神依は逆に心地よくなってさらに寝入ってしまい、このはは少し困ってしまう。

●**裏設定3**：御苑女学園（高等部・中等部）は「自由な校風」の一環として、制服には柔軟である。夏は基本としてブラウスにネクタイとスカート、それにベストやセーターなどを学校指定のものであれば個人の自由に組み合わせられる。冬になるとブレザーやマフラー、コートなどが増える。また、アクセサリー類は派手過ぎなければ概ね不問とされる。以上を踏まえて現在、御苑女学園に通っている聖女たちの制服に関して解説をする。リリカのノーネクタイは違反。頼子は身体のラインが出る服装が苦手なので、夏でもゆったりしたセーターを着用する。このはのマフラーは教職員が苦笑する範囲で許してもらえる。神依の制服は全く違うが、編入して間もない時期のため、期間を限定して許可を得ている。美凰も在校時は制服を着ていたが、胸が大変なことになる。小等部には制服の指定がないため、私服で良い。よって「水着に白衣」というきらの服装は違反ではない。

●**裏設定4**：東京タワーを中心として夜の街中（主に高いところ）を徘徊しているリリカ。夜のアメ横でのウィンドウショッピングが楽しい頼子（前作、上野ステージ・アルカナフォース展開時を参照のこと）。ミケに振り回されることを嫌がる頼子だが、夜のアメ横は結構楽しんでいる。この歳にして夜遊び常習犯のふたりは一緒に行動することも多い。おしゃべりに終始することは稀で、大体は反対する頼子を無視してリリカとミケの主導でどこかにこっそり忍び込む。そしてリリカは「記念に」と言って必ず何かを持って帰る悪い癖がある。金目の物ではなく、どうでもいい物や面白い物を選ぶあたりが可愛げのあるところと言えなくもない（頼子はやめさせようと説得してる）。そうやって手に入れた記念品（？）はリリカの部屋のロフトに積み上げられている。余談ではあるが、リリカは羽は飛ぶためのものではなく、せいぜいパラグライダーのように滑空することしかできない。

●**裏設定5**：リーゼロッテが姉と呼ぶ、エルフリーデという名の足

アルカナ大きさ比較

18種類のアルカナの大きさを徹底比較。ニプトラとテンペスタスでは天と地ほどの違いがあるのだ。

1. ニプトラ
2. オホツチ
3. モリオモト
4. メデイン
5. オレイカルコス
6. カシマール
7. サルヴァーチ
8. ディウー・モール
9. ヴァンリー
10. パルティニアス
11. アルマシア
12. ジラエル
13. ギーァ
14. アヌトゥパーダ
15. ミルドレッド
16. ランゴン
17. はぁと
18. ヘリオガバルス
19. テンペスタス

のない球体間接人形。この人形はリーゼロッテの中にいるエルフリーデ人格の強力な思念を人形側が受け取り、それに従って動く。その思念を受け取って実際に人形を動かすための、脳であり心臓でもある核となる部分が、腰部と胸部をつなぐ丸い腹部にある。この中に緋色の宝石が入っており、強いエーテルを宿している。聖霊庁はこのような物質を聖霊石と呼んでいる(次元の歪みの影響で物質界に出現すると言われているが、生成の過程は不明。エーテルが結晶化した極めて不安定かつ希少な物質)。つまりリーゼロッテの人形が動くには、この緋色の聖霊石の聖霊力を少なからず消費しており(極論すれば美凰を動作させている理屈と同じ)、いつしかリーゼロッテの知らない間に動かなくなる日がくることも考えられる。聖霊庁をはじめとする各種聖霊関係では一般的にリーゼロッテは「強い念動力の使い手」と認識されているが、厳密に言えばその認識は間違っている。

●**裏設定6**：大道寺きらの部屋は、江古田の祖父母宅の庭に建てたプレハブ。部屋というよりは家とも言えなくはない。特許をいくつか取得して、小学生とは思えない小金持ち(金儲けに走れば大金持ちになれるが興味はない)のきらが、日頃の感謝の気持ちを込めて、祖父母の家屋を「きら様デザイン超ハイテク住宅」に建て替えようとすると祖父母にやんわりと断られてしまう。憤慨したきらは、プレハブの横にトイレと温水プール(風呂代わり)を増設して、母屋からの完全独立宣言を打ち立てる。しかし、食事の時間になると母屋の食卓に向かうあたり、なかなか完全独立とはいかないらしい(外食よりも祖母の手料理の方がずっと美味いと思っている)。

●**裏設定7**：このはには犬っぽい耳も尻尾もある。小犬丸一族にとっては耳も尻尾も誇りなので、本来なら胸を張って見せびらかしたいところだが、不本意ながら一般社会に溶け込むにはそうも言っていられない。日常生活ではしっかりと隠している。まず、耳。鉢金をカチューシャのようにして、耳を押さえて隠す。少し、窮屈な感じがする。そして尻尾。これは何とかがんばって小さく畳もうと努力する。そのため、うまくいかないこともあれば、気が抜けたときにスカートからうっかり出てきてしまうことも……。一応、モリオモトの加護で耳や尻尾が聖霊力のない人には見えないようになってはいるものの、完全に一般社会に溶け込むのはなかなか難しいようだ。

●**裏設定8**：華明芳博士の科学力と中国四千年の歴史が融合して誕生した、超汎用型ヒューマノイド美凰。美凰は博士を生みの親と思っていることは言うまでもなく、同時に、きらに対してもかなり好意的である。これに対して、きらの方も美凰に対してかなり好意的でもある。美凰を動かしている人格形成プログラム。このプログラムの基礎は、博士ときらの共同作業で開発したもので、ふたりが大学の研究とは全く関係ない趣味の範囲で人工知能の研究開発を行っていたものが原型となっている。そのことはもちろん美凰は知らないが、もしかすると美凰は無意識にきらのことも親のように思っているのかもしれない。

●**裏設定9**：関東一円で聖霊事変が発生し、聖霊庁が春日一門の力が必要だと判断すると、舞織たち春日四姉妹はいつでも呼び出されてしまう。昼夜を問わず、また、授業中かどうかも問わず、必要とされれば舞織たち春日四姉妹は役目に向かう。聖霊庁からの依頼であれば、移動は主にリムジン。パトカーの先導も決して珍しくない。距離が遠ければヘリコプターも頻繁に利用する。舞織も鼓音も文句のひとつも言わないけれど、やはり本来なら学校にいる時間は授業を受けたいと思っている。しかし、小糸と小唄はリムジンの中に用意されているお菓子(かなり高級らしい)が大好きなので、あまり嫌がっていない。あんまり食べたら駄目よ」と舞織はいつも小糸と小唄をたしなめるものの、チョコレートが用意されている日は少し甘い。

●**裏設定10**：精霊や天使などといった霊的な存在は広義的に「聖霊」と定義され、基本的に聖霊は聖霊界に存在している。また、物質界と聖霊界は表裏一体の平行世界で本来ならば接点はない。しかし、実際には物質界で霊的な影響が強い(と言われたり、そう感じる)場所は確かに存在しており、聖霊たちが多く集まる。大体そのような場所は聖霊界との境界が歪みやすい傾向にあり、この規模が何らかの影響で大きくなると「次元の歪み」といわれる現象に発展する。パルティニアスなどの強大な力を持って「天使」と呼ばれるレベルになると、かなり自由に物質界と聖霊界を行き来できるようになるが、そうでない力の弱い聖霊は、次元の歪みなどから物質界に流れ込んでくるエーテルを補給しないと物質界で活動できない。そのような理由のため、現在のところ、フィオナはある程度の大きな規模の次元の歪みが発生し、オレイカルコスの力添えがなければ物質界には来れない。

エンディングコレクション

全キャラクターのエンディンググラフィックを一挙公開。
キミは誰のエンディングがお気に入りかな？

ペトラ❤エンディング

東京事変の真相を解明し、帰国の途につくペトラ。しかし、彼女の闘いは終わらない。エルザとクラリーチェを従えて、ラーゲルクヴィストの不敗神話は続く！

キャサリン❤エンディング

ついに念願の「打倒きら」を果たしたキャサリン。だが、彼女の胸には一抹の虚しさが……。心はいつでも浪花節の彼女。新しい明日に向かって……出発や！

ゼニア❤エンディング

任務を完了し、ゼニアは一人祖国へ戻る。生まれ育った孤児院を尋ね、孤児たちとの暖かいひとときを過ごすゼニアだったが、その光景を見守っていたのは……。

ドロシー❤エンディング

関東大崩壊を止めたものの、リーゼロッテから赤い宝石を取り戻せなかったドロシー。でも落ち込んでいる暇は無い。"怪盗オズ"には次のステージが待っている！

エルザ❤エンディング

任務を終えたエルザは今日も花壇に水を撒き、舞織から貰った花が早く咲かないかと待ちわびる。次の任務から帰るころには、きっと大輪の花が咲くかも！

クラリーチェ❤エンディング

関東崩壊を阻止した"ヴァチカンの双璧"。だが、彼女たちの闘いは終わらない。物質界の平穏のため、そして隣にいる大切な魂のため、世にはびこる魔を祓う！

はぁと❤エンディング

帰国前、はぁとの学校へ観光にやってきたペトラ。ケンカ別れだったことを気にしていたはぁとは仲直りを提案し、ペトラもこれを承諾！　これでお友達？

冴姫❤エンディング

はぁとを待つ冴姫のもとに、ペトラが別れの挨拶のため訪れる。意味深な言葉を残して去っていくペトラであったが……ひとまずの平和が冴姫たちに訪れた。

神依❤エンディング

事件解決後、立ち寄ったぬいぐるみ屋で事件勃発！　現品限りのぺんぎんのぬいぐるみを巡り、神依とゼニアが激しく火花を散らす！　この闘いは譲れない!?

このは❤エンディング

結界破壊の衝撃で、このは落命……！　と思いきや、実は眠っていただけ。目を覚ますとそこは神依の背中。大好きなぬくもりの中に、彼女は帰ってきたのだ。

舞織❤エンディング

激闘を終え、骨休めの温泉旅行を計画した舞織。春日四姉妹水入らずの旅を前に、妹たちは大はしゃぎ。こっそり立ち寄ったエルザにも気付かないほど……？

美凰❤エンディング

博士に付き添い、関東を観光する美凰。キャサリンときららも合流して賑やかになった一行は、街中にぷり☆くらを発見。記念撮影なんだし、美凰も笑顔でね!?

エンディングコレクション

リリカ❤エンディング

自らの中に流れる魔族の血に恐れを抱くリリカ。しかし頼子は「何かあった場合には自分が助ける！」とリリカを励ます。やっぱり、持つべきは親友ですね！

リーゼロッテ❤エンディング

はぁとに誘われ、リーゼロッテは「喫茶あいの」で特製パフェを食べることに。愛情特盛りのパフェに、大満足の舌鼓。外野から何か声が聞こえるようですが……。

頼子❤エンディング

聖霊庁から約束の品物（フレンチクルーラー1年分！）が届き、大騒ぎのミケ。ついでに（？）頼子が所望した魔術書も届けられたが、その本の著者は……!?

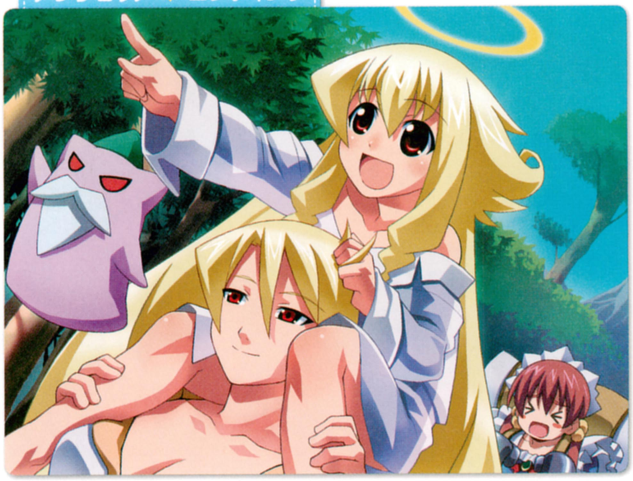
きら❤エンディング

司法取引を果たし、無罪放免となったきら。再び世界征服に乗り出そうとしたそのとき、永遠の宿敵（にして大親友）キャサリンが彼女の前に立ちはだかる！

フィオナ❤エンディング

無事に関東大崩壊を阻止して聖霊界へ戻ったフィオナだったが、部屋に戻るとそこには何とミルドレッドが……。しかもなぜかアンジェリアまでついてきて!?

アンジェリア❤エンディング



物質界と聖霊界の融合を目論んだアンジェリアだったが、妹が望んだのはまったく別の結末だった。新メンバーを加え、アンジェリアたちの新たな旅が始まる！

クリエイターインタビュー

前作から約1年。あらゆる面でパワーアップを果たした『アルカナハート 2』。開発スタッフの中心人物であるさくらいとおる氏、キャラクターデザイナーのまのひろゆき氏、作曲者である吉平元治氏に、本作の開発秘話をお聞きました。

“続編”としてのボリュームを出すことを念頭において制作しました

──まずは『アルカナハート 2』の制作のきっかけからお聞かせください。

さくらい♥1年前に『アルカナハート FULL！』をリリースしたのですが、『アルカナハート 2』の企画がスタートしたのもちょうどそのころです。『アルカナハート FULL！』の製作作業の裏で僕が企画書を書いて、同時に新キャラクターのデザインをまのに発注しました。

吉平◆『アルカナハート FULL！』の後にPS2版『アルカナハート』のサウンド収録があったので、スタッフが動き出したのはもう少し時間が経ってからになりますね。

──ということは、『アルカナハート 2』の制作期間は1年ぐらいということですね。

さくらい♥1年もかかってないんじゃないですかね。おそらく11カ月ぐらいだと思います。

まの●キャラクターデザイン自体は昨年の夏にすべて終えていました。さくらいの方で新キャラクターのコンセプトを決めてもらい、それに肉付けしていくという感じでしたから……僕的には制作期間は8カ月ぐらいかな(笑)。

吉平◆曲の制作期間は実質3カ月ほどでしたけど、前作のCDドラマやムックを出していく過程で「これは続編も作ることになりそうだな」という予感があって、あらかじめ曲を書きためていたんです(笑)。おかげでタイトな進行でもばっちり曲を提供することができました。

──『アルカナハート 2』の制作にあたり、何か目標はあったのでしょうか？

さくらい♥第一に“続編”としてのボリュームをしっかりと出したい、ということが目標にありました。システムであったりストーリーであったり、パワーアップしたものをお届けするのはもちろんですが、前作にあった要素を削ることも極力やめて、とにかく全体のボリュームを増やそう、と。前作を制作したときは「次回作があると考えずにやれることは全部やっておこう」と思い、メッセージまわりのテキストもたいそう盛り込んだんです。これは後が大変だぞと恐れたんですが……案の定続編を作ることになってしまいました(笑)。あのテキストボリュームを超えるのはしんどいと思ったんですが、なんとか自分に課した宿題は果たせたと思います。

吉平◆テキストだけじゃなく、ボイスの容量も1.5倍に増えています。しかも、音質も上がっているんです。音質の良さを確認するためにもぜひ基板を買っていただきたいなと(笑)。

──ストーリーや設定について、なにかテーマがあったのでしょうか？

さくらい♥テーマというほどではありませんが、ボスに関してはちょっとした裏話があります。前作のボスだったミルドレッド・アヴァロンは、実は最初ミルドレッドという名前じゃなかったんです。最初はアンジェリア・アヴァロンという名前で、精霊や天使などの存在が重要になる世界観で「アンジェリア」……つまり天使の名前が付いているキャラクターが一番強い、と僕の中では決めていたんです。でも、「ボスっぽくない」とか「弱そう」だとか散々言われて、名前の変更を余儀なくされてしまい……。それでミルドレッドという名前に変えたんですが、「もし続編があるならアンジェリアという名前のボスを必ず出してやろう計画」が、前作の開発中から極秘で始まっていました(笑)。

まの●アンジェリアはデザインする前から名前だけは決まっていましたからね(笑)。

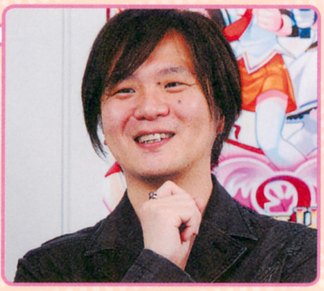
さくらい♥新キャラクターのデザイン案を用意したとき、ほかのキャラクターはメカ少女とかお姫さまなのに、一人だけアンジェリア・アヴァロンと名前まで決まっていた(笑)。

まの●さくらいが用意したアンジェリアのデザイン案は「ワイシャツを着た小さな女の子」という不思議なもので……(笑)。かわいいことはかわいいんですが、これだけではどうやってもボスキャラクターとして成り立たない、さてどうしようという話になり、その結果マーリンという相方を登場させて、そいつをイジメながら闘うというスタイルに落ち着きました

さくらい♥マーリンが妙にリアル過ぎて、「もっとかわいくして！」と注文を入れた記憶があったような……(笑)。ちなみに、『アルカナハート 2』では前作を超える内容のラスボス戦にしたかったので、「アンジェリアというちっちゃいお姉ちゃんが登場し、その後ろにミルドレッドが控えている」というイメージを最初から考えていました。バランス調整や画面表示の問題で、ちょっと諦めモードに入っていた時期もあったんですが、新基板を手探りで研究しながら頑張ってみた結果、何とか実現することができました。

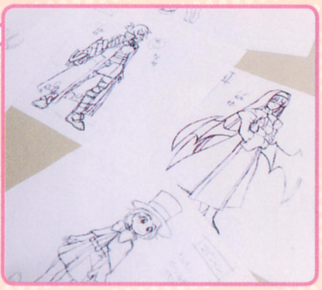
STAFF PROFILE

今回お話を伺ったのはこのお三方です！



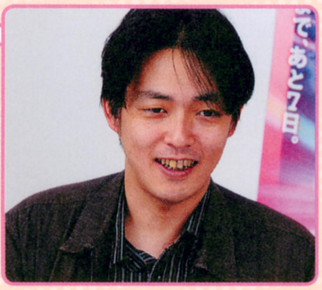
さくらいとおる

作品全体を総括するディレクターにしてシリーズの原作者。前作に引き続き、膨大な量のシナリオテキスト、メッセージテキストをこなす。アイデアが一番浮かぶ場所は布団の中。



まのひろゆき

『アルカナハート』のころからキャラクターグラフィック担当として参加しており、今回はキャラクターデザインも手がけている。ゼニアの手にパイルバンカーを付けた張本人。



吉平 元治

歌って踊れるサウンドクリエイター。前作から引き続きBGMを担当。作品への思い入れと幅広い作風により、目には見えない「音」だけで『アルカナハート』の世界観を表現する。

次なる物語の主役――新キャラクターが生まれた経緯

――さきほどラスボスのアンジェリアの話題が出ましたが、ほかの新キャラクターたちが誕生した経緯についてもお聞かせください。

まの●前作はストーリーよりもキャラクターありきで、格闘ゲームとして必要なキャラクターを並べるように制作したんです。今回はさくらいのストーリーテリングを軸に世界観を広げていこうという話になり、それを補完するようにデザインしています。

さくらい♥格闘ゲーム的なキャラクター性を踏まえつつ、ストーリー的にこういう立ち位置のキャラクターが必要と考えた上で、新キャラクターを練り上げていったという感じですね。当初新キャラクターは、アンジェリア、ペトラ、ゼニアの三人だけの予定だったんです。いざ制作がスタートして彼女たちの設定があらかた固まった段階で「もっと新キャラクターを増やそう」という話になり、それまで考えていた設定を捨てて現在の七人＋αになりました。

――新キャラクター第一弾のペトラはどんなコンセプトのキャラクターなんですか？

さくらい♥最初に決めたのが「はぁとのライバル」という立ち位置です。よく冴姫がはぁとのライバルと言われますが、彼女は親友です。けっしてライバルではありません(笑)。外見的にはフリフリの白ドレス……お嬢さんというよりお姫様っぽいドレスをイメージしています。忘れちゃいけないのが、あのドリルのような髪型ですね。まさかあそこまでボリュームのある髪型にされるとは思っていませんでしたが(笑)。

まの●ペトラは戦闘スタイルが「ガン＝カタ(※銃と東洋武術を組み合わせた架空の武術)」ということで、ガンマニアの担当デザイナーが過剰に気合いを入れてくれました。

――キャサリンがロボットに乗るという設定は最初から用意されていたものですか？

さくらい♥きらよりデカい奴を出そう、というのが前提にありました。かといって単純に背格好の大きい女の子を出してもゲームのコンセプトからはずれてしまうため、大きくするんだったらメカの方だよねという話に……。

まの●そういえばキャサリンはマゾキャラという設定もあったようななかったような(笑)。

さくらい♥キャサリン担当のスタッフが「ちょっとマゾっ気があるキャラクターで、きらにいじめられるとドキドキしちゃうんです」とか言ってきて、思わず採用しちゃいました(笑)。

――傭兵のゼニアについてはいかがでしょう？

さくらい♥ゼニアは格闘ゲームを好きな人にいかにも好まれそうな、「かっこいいキャラ」を目指して作られたキャラクターです。

まの●ボクサースタイルで闘うという設定で描きましたが、それだけでは「ケレン味が足りん」ということで、なぜかパイルバンカーが付いています(笑)。

さくらい♥最初、ゼニアはペトラの執事という設定でした。ネクタイを着けているのはその名残ですね。でも、キャラクターを増やすことになって設定がご破算になり、彼女の新しい人生を考える必要に迫られました。

まの●それで、どうしようかって話になったんです。そうすると、ある日、担当のデザイナーが青かった髪の毛を白くしてみると……。

さくらい♥ああ、これは大変なことになってしまった、と(笑)。担当からも強く推され、一晩考えた末にOKを出しました。本当は、もうちょっと引っ張りたかったんですけどね。

――エルザとクラリーチェ、二人のシスターはどのようにして生まれたのでしょうか？

さくらい♥今回の新キャラクターには聖霊庁の関係者が増えることになり、一番ふさわしいのは「シスターだろう」ということで彼女たちが生まれました。ゼニアに代わってペトラに付き添って登場させるのにぴったりだろうと。

まの●エルザはエクソシストとして、さまざまな武器で闘うというのがキャラクターコンセプトです。十字架や銀の弾丸、聖水……さすがにニンニクは使いませんが。

さくらい♥クラリーチェはツメを武器に本能で闘うスタイルです。「魔族でシスターは成り立たない！」とまわりから言われましたが、僕はイケると思ってました(笑)。

――最後の新キャラクターであるドロシーは？

さくらい♥最後の一人はかなり悩みましたね。トリッキーなキャラクターを出したかったのですが、ビジュアルイメージがなかなか浮かんでこなかったんです。しかし、ある春の日に通勤途中で見かけた小学校の入学式で、お母さんに手を引かれる半ズボン姿の男の子を見かけてピーンと閃いて。「半ズボンでトリッキーなキャラクター……そうだ、手品師だ！」と。

まの●結局、半ズボンはキュロットスカートになっていますけど(笑)。そこから「怪盗」という要素が徐々に加わっていき、最後の最後でマスクを付けることにしました。

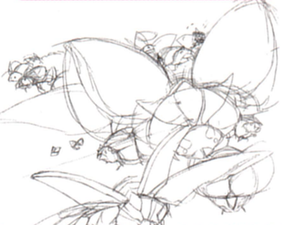
こぼれ話　そのいち
キャサリンを見た瞬間、ロボの材質が分かった！

当初米国人だったキャサリン京橋は、開発途中で日系米国人に変更。関西弁キャラと知った吉平氏は「じゃあ、乗ってるロボは絶対ブリキで出来てるだろ！」と思ったとか。

おまけ
新アルカナ準備稿

『アルカナハート 2』で新たに登場したアルカナから、ミルドレッドをのぞく６体のラフスケッチを公開。完成形との細かな違いが分かるかな？

ヘリオガバルスイメージスケッチ



ジラエルイメージスケッチ

アルマシアイメージスケッチ

メデインイメージスケッチ

『アルカナハート 2』を彩る数々の要素

――次はサウンドについてお聞きします。作曲にあたり、どんなテーマがあったのでしょう？

吉平◆前作は「これなんてギャルゲー？」と言われるようなインパクト重視の曲作りを心がけていました。対して、『アルカナハート 2』ではストーリーの展開に合わせるようにハードな曲調を意識して作曲しています。個人的にはもっと明るい曲をたくさん入れたかったのですが、いかんせんステージに夜が多い！

さくらい♥ええっ!?　ステージは朝昼晩朝昼晩とバランスよく用意したつもりなのに（笑）。

吉平◆朝といっても「女の子が目を覚ましてハートマークのカーテンをさわやかにあける」ような感じじゃなくて、霧が立ちこめるようなシリアスな朝という雰囲気ですからね。

まの●確かに……（笑）。

吉平◆結局明るめの曲になったのは御苑女学園の中庭ステージとドロシーをイメージして書いた夜の遊園地ステージくらいかな？　前作では、このはステージのようなおちゃらけた曲もありましたが、『アルカナハート 2』では全体的に格好いい感じに仕上がっていると思います。一応、キャサリンをイメージして書いた海上高速道路のステージの楽曲は、当初はかなりイロモノっぽい曲調だったんですが……。

さくらい♥デモ曲を聴いて「キャサリンはそこまでギャグっぽいキャラクターではないです」とオーダーしたところ、打って変わって格好いい曲になりました。

吉平◆デモ曲からはずいぶん変わりましたけど、キャサリンってやっぱりギャグっぽいキャラクターイメージじゃないですか？　イロモノ要素も外せないなと考えて、最終的におもしろおかしく格好いい曲にしてみたつもりです。

まの●キャラクターイメージといえばエルザとクラリーチェのステージの曲は最初、歌が入っていたんですよ。外国人によるコーラスっぽい歌で、雰囲気があって個人的にはすごく好きだったんですけどね。

さくらい♥聖堂ステージですね。そういえば思いっきり歌ってましたね（笑）。曲自体は良かったんですが、ほかのステージの楽曲と比べてみると違和感がありまくりだったので、泣く泣くコーラスは削除することにしました。

吉平◆聖堂ステージの曲は最終的に現在の方がバランスはいいですよ。歌を入れたのは、僕が曲作りにあたってぎりぎりでアウトなラインをわざと狙うようにしているからなんです。プランナーの意図から大きく外れるとまずいんですが、ぎりぎりアウトな曲の方がゲームのおもしろみも増していくので……。ほかにはサブキャラクターの兵藤さんの曲なんかも、ナレーションのスピードを計算してラップ調に聞こえるようにしようかと企んでみたり……（笑）。まあ、今作は基板の性能が上がって制約が減った分、悔いの残らないさまざまな曲作りに挑戦できました。

――最後に『アルカナハート 2』を楽しんでいるユーザーにメッセージをお願いします。

さくらい♥スタッフのがんばりのおかげで、『アルカナハート 2』を皆さんにお届けできました。ぜひゲームのすべてを楽しんでください。

まの●七人＋αの新キャラクターを作るにあたり、前作からデザインラインを変える冒険をしてみましたがいかがでしょうか？　前作同様、皆さんに楽しんでいただけると幸いです。

吉平◆作ってる最中は本人が一番楽しいんですけど、出来上がった後はお客さんに楽しんでもらえるのが一番です。これからも『アルカナハート』の世界は広がり続けると思いますので、引き続き応援よろしくお願いします！

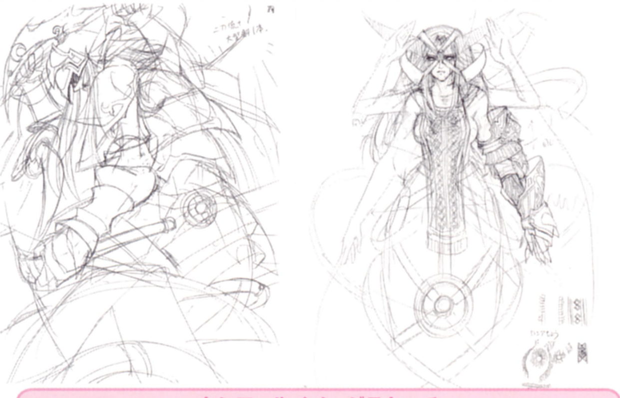
――ありがとうございました。

【2008年6月4日　エンターブレインにて収録】

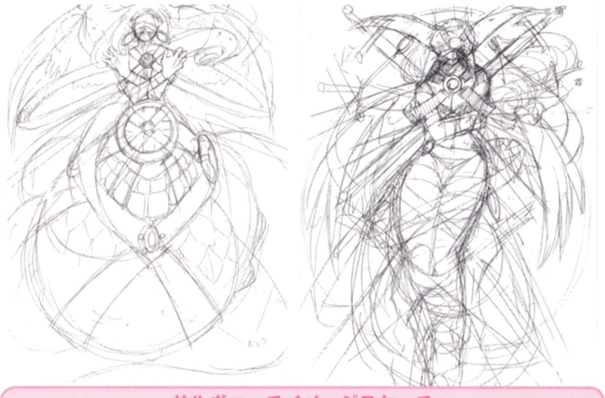
開発作業の短縮のため、エルザとクラリーチェはグラフィックを兼用したコンパチキャラクターとしてデザインされた。しかし、二人とも徐々に個性が発揮されてしまい、結局コンパチとなったのはダメージポーズとガードポーズのみになったという。

こぼれ話　そのに

エルザとクラリーチェはコンパチだったはずですが……結局別物になりましたね。



カシマールイメージスケッチ



サルヴァーチイメージスケッチ

ボイスアクターコメント

『アルカナハート 2』の個性豊かなキャラクターの魅力をいっそう引き立てるのが、ボイスアクターの皆さんによる名演技。メインキャラクターを演じた 20 人のボイスアクターからの素敵なメッセージをどーんとご紹介！

高橋 美佳子 たかはし みかこ

愛乃 はぁと役

『アルカナハート』が2になって帰ってまいりました！　久々にはぁとちゃんを演じることができて、とても楽しかったです。元気いっぱいのはぁとちゃんを皆さん、ぜひぜひよろしくお願いします！　今回は新キャラクターもたくさん増えていますので、そちらも一緒に遊んでみてくださいね。

代表作 【TVアニメ】クリスタル ブレイズ(アヤカ)／ケメコデラックス！(牧原イズミ)／魔法遣いに大切なこと ～夏のソラ～(山吹ひより)／銀魂(寺門通、定春)

所属 アイムエンタープライズ

平田 宏美 ひらた ひろみ

朱鷺宮 神依役

今回も相変わらず、神依は難しいことばかりをしゃべっていてとっても大変でした(笑)。でも、がんばりましたので、皆さんいっぱいいっぱい神依を使って、一等にしてください！
　そーゆーゲームじゃないかも知れませんが(笑)、たくさん神依を使って『アルカナハート 2』を楽しんでくださいね。

代表作 【TVアニメ】西の善き魔女(ルーン)／機獣創世記ゾイドジェネシス(ルージ・ファミロン)／R.O.D(マギー)　【ゲーム】THE IDOLM@STER(菊地真)

所属 アイムエンタープライズ

土谷 麻貴 つちや まき

春日 舞織役

ディレクターさんが「アルカナハート 2は絶対作ります！」とおっしゃっていたのですが、それが実現できて私としては大変うれしく思っています。どこかのゲームセンターで土谷も『アルカナハート 2』をプレイしてるかも知れませんので、見かけたら優しくしてあげてくださいね♪

代表作 【TVアニメ】スイスイ！フィジー！(キロロ)／Soul Link(真聡)／RED GARDEN(マリー)／爆球HIT！クラッシュビーダマン(月野夏子)／パタリロ西遊記！(翠蘭)

所属 メディアフォース

仁後 真耶子 にご まやこ

リリカ・フェルフネロフ役

前回録ったときはCDドラマだったので、皆さんと一緒に録ったんですけども、今回はアーケード版ということで収録は一人でした。私はだらだらしゃべっちゃう人なんですが、リリカはハキハキしてるタイプなので、気合いいっぱいでがんばりました！　皆さんたくさん遊んでくださいね。

代表作 【TVアニメ】天使のしっぽChu！(ハムスターのくるみ)　【インターネットラジオ】らぶドル スウィートフィッシュカフェ(進藤あゆみ)　【ゲーム】THE IDOLM@STER(高槻やよい)

所属 アイムエンタープライズ

伊月 ゆい いつき ゆい

安栖 頼子役

前作『アルカナハート』の収録をした時は、本当に試行錯誤を繰り返していた感じで、あーだこーだ言いながら録っていった思い出があります。今回はようやく、頼子ちゃんのキャラクターを掴めてきたな～という感じです。ちょっぴり成長した気のする頼子ちゃんを、皆さんぜひ楽しんでくださいね。

代表作 【TVアニメ】かのこん(長ヶ部濡)／Venus Versus Virus(ルカ)／舞-乙HiME(ミーヤ・クロシェット)／D.C.～ダ・カーポ～シリーズ(水越萌)

所属 アイムエンタープライズ

志村 由美 しむら ゆみ

廿楽 冴姫役

収録はうまくできていたかなぁ……どきどき(笑)。皆さんもどきどきしながら遊んでいただけたらと思います！　冴姫ちゃんは今回も冴姫ちゃんらしく、かっこよさもあり、切なさもあり、はかなさもあり……。そんな感じになっていますので、ぜひゲームを楽しんでください！

代表作 【TVアニメ】ムシウタ(皆川あさみ)／魔法先生ネギま！(長谷川千雨)／ローゼンメイデン・トロイメント(金糸雀)　【ゲーム】転生學園月光録(南宮京香)

所属 アイムエンタープライズ

吉田 真弓 よしだ まゆみ

このは役

前にCDドラマの方を録ったときは皆との掛け合いが多かったんですが、今回はまた一人に戻り、神依さまが居なくてさびしかったです(笑)。あと、攻撃されてやられる声にまた苦戦してしまいました。攻撃するときとかダメージをくらった声とかも「わふ」にしちゃえば、もっとすんなりできたかも？

代表作 【TVアニメ】ひまわりっ！(ヒメジ)／鋼の錬金術師(エリシア・ヒューズ)／超変身コス∞プレイヤー(レミューリア・シャリア)／ガンパレード・マーチ～新たなる行軍歌～(東原ののみ)

所属 アイムエンタープライズ

滝田 樹里 たきた じゅり

美凰／華 明芳役

『アルカナハート 2』の登場は、私の想定範囲内の結果です(笑)。予期していたことが現実となって、皆さんのご支持のもと、『アルカナハート 2』が無事お目見えになりました！
今回は一人で声を録っていたので、とても寂しかったです。
それでは皆さん、いっぱい楽しんでくださいね、再見！

代表作 【吹き替え】スピードスター(プレナ)／名探偵モンク4／プロジェクトランウェイ　【CDドラマ】THE IDOLM@STER(音無小鳥)

所属 アイムエンタープライズ

本多 陽子 ほんだ ようこ

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ／エルフリーデ・アッヒェンバッハ役

収録途中に機械が止まっちゃったんですよ！　スタッフの皆さんが「リーゼが何かを連れてきたんじゃ？」って話し始めて、なんだか怖い今日このごろです(笑)。今回もお姉ちゃんを含めて演らせていただいて、勇気あるキャスティングに感謝です！　普段聞けない声ですので、ぜひ聞いてくださいね。

代表作 【TVアニメ】H2O ～FOOTPRINTS IN THE SAND～(久門真紀)／Sola(石月真名)／Over Drive (鈴木雪子)／アイドルマスター XENOGLOSSIA(なずな)

所属 アイムエンタープライズ

綱掛 裕美 つなかけ ひろみ

大道寺 きら役

今回も激しく、がーがー言っております(笑)。CDドラマのときは結構落ち着いたきらちゃんでしたけど、さすがに今回はそういうわけにもいかず……心の中でほかの女の子を殺る気まんまんで演じています(笑)。自分の中で最高潮の演技を出していますので、楽しんでいただけたらうれしく思います！

代表作 【TVアニメ】ご愁傷さま二ノ宮くん(奥城いろり)／彩雲国物語 第2シリーズ(シュウラン)／双恋、フタコイ オルタナティブ(桜月ユラ)／エレメンタルジェレイド(シャルロ)

所属 アイムエンタープライズ

山本 麻里安 やまもと まりあ

フィオナ・メイフィールド役

『アルカナハート』が2になって帰ってきたー、ということで、めでたいことでございます。皆さんたくさん遊んでいると思いますが、実はまだプレイしていないんです～(涙)。フィオナちゃんともども、この『アルカナハート 2』を愛して、楽しくプレイしていただけたらと思っております。

代表作 【TVアニメ】桃華月憚(ひばり)／エル・カザド(リタ)／ラブゲッCHU(大原天音)【TV】アニメTV(司会)
所属 アイムエンタープライズ

三宅 華也 みやけ かや

エルザ・ラ・コンティ役

一本気な性格でやや天然っぽい役は、今まで何度も演ってきてはいたんですが、女の子らしさもキープしないといけないため、気を抜くと男の子っぽくなっちゃう華也はすごく大変でした。こんな私ですが、精一杯がんばっていますので、どうかエルザちゃんをよろしくお願いします！

代表作 【TVアニメ】しゅごキャラ！(キセキ)／ティーン・タイタンズ(アージェント)／VenusVersusVirus(ミカ)／タクティカルロア(ターニャ・L・コジマ)
所属 81プロデュース

清水 香里 しみず かおり

ゼニア・ヴァロフ役

ゼニアは沈着冷静というか、寡黙というか、あまり大きな感情の起伏がないので、静かにかつかっこよく闘っております。熱くなりそうで抑えるのが大変だったんですけども、かっこよく演じられたかな～と、自分では思うので(笑)。皆さん、実際にプレイしていただいて楽しんでくださいね。

代表作 【TVアニメ】ネットゴーストPIPOPA(ネットビーナス)／スクールランブル(高野晶)／マリア様がみてる～春～(二条乃梨子)／ブギーポップは笑わない(宮下藤花／ブギーポップ)
所属 フリー(マックミックに業務委託)

小林 ゆう こばやし ゆう

ドロシー・オルブライト役

初参加ながら、ドロシーちゃんというとってもかわいい元気な女の子の役を演じさせてもらいました。ドロシーちゃんは自分のことをボクと呼んでいて、とってもキュートです！ 皆様、ほかのキャラクターたちはもちろんですが、ドロシーちゃんをぜひプレイしていただけたらうれしいです。

代表作 【TVアニメ】DAN DOH!!(青葉弾道)／ネギま!?(桜咲刹那)／さよなら絶望先生(木村カエレ)／ワールド・ディストラクション ～世界撲滅の六人～(リ・ア＝ドラグネール)
所属 ホーリーピーク

菊池 由起子 きくち ゆきこ

ミルドレッド・アヴァロン役

皆さん、ゲームの方は楽しんでいただけたでしょうか？ きっと私も、ゲームセンターで『アルカナハート 2』を探してプレイしているはずです！ ミルドレッドと闘えているかなぁ……多分無理だと思うんですけど(笑)。友達と一緒に遊ぶ予定なので、皆さんもいっぱい楽しんでください！

代表作 【吹き替え】スピードスター(バスケス)／大統領暗殺(ノートン) 【TVアニメ】まなびストレート！ 【ゲーム】SOUL CRADLE 世界を喰らう者(主人公女)
所属 アイムエンタープライズ

井上 麻里奈 いのうえ まりな

ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト役

すごい名前なので、名乗るシーンは台本とにらめっこでした(笑)。クールビューティなペトラは、私が演ったことのないキャラクターだったので、収録はすごく楽しかったです。普段使わない言葉が多かったので、辞書で勉強しつつ収録しました(笑)。これからもよろしくお願いします！

代表作 【TVアニメ】図書館戦争(笠原郁)／みなみけ、みなみけ～おかわり～(南夏奈)／セキレイ(月海)／魔法遣いに大切なこと ～夏のソラ～(浅葱ほのみ)／さよなら絶望先生(木津千里)
所属 シグマ・セブン

大原 さやか おおはら さやか

クラリーチェ・ディ・ランツァ役

クラリーチェは「あらあらまあまあ」なお姉さんキャラなんですけども、つねに語尾に♪や♡がついているかわいらしいキャラクターだったりもします。でも、クラリーチェは強いですよ～。なので、クラリーチェをかわいがって頂けたらなと思っています。皆様、よろしくお願いしまーす。

代表作 【TVアニメ】ツバサ・クロニクル(侑子役)／×××HOLiC(壱原侑子役)／コードギアス 反逆のルルーシュ(ミレイ・アッシュフォード役)／ハチミツとクローバー(原田 理花役)
所属 東京俳優生活協同組合

又吉 愛 またよし あい

キャサリン京橋役

又吉は大阪出身なんですけども、なんとキャサリンちゃんも大阪弁ですごくうれしかった！ でも、又吉よりもキャサリンちゃんの方が背が高いんです……1cm……(泣)。格闘ゲームが大好きなので『アルカナハート 2』に出させていただいてうれしかったです♪ 皆さんもいっぱい遊んでくださいね！

代表作 【TVアニメ】アクアキッズ(ポポ)／ARIA The NATURAL(ウンディーネ2)／いぬかみっ!(アソコちゃん)／魔法少女リリカルなのはStrikerS(ドゥーエ、通信士A、看護士、部下)
所属 アーツビジョン

仙台 エリ せんだい えり

アンジェリア・アヴァロン役

最初にアンジェリアを見たときは「あ、天使の子なんだ。かわいい～」と思って台本を見たら、まぁなんと凄い言葉を使って攻撃するんだろう、と(笑)。対戦で相手に使われたらちょームカつきそうですね(笑)。アンジェリアは使いこなすのは難しそうなんですけども、楽しんでもらえたらと思います！

代表作 【TVアニメ】彩雲国物語(香鈴役)／遊戯王デュエルモンスターズGX(早乙女礼)／極上生徒会(桜梅歩役)／GUNSLINGER GIRL(トリエラ役)
所属 東京俳優生活協同組合

永野 善一 ながの よしかず

ミケランジェロ役

ミケランジェロ役の永野善一です！ あぁ、こないだのドラマCDは楽しかったなぁ……フフ。あ、こっちの話です(笑)。ゲームセンターで遊ぶときはぜひ頼子を選んでいただいて、ミケの超必殺技を出してもらいたいと思っております。それでは今後とも『アルカナハート 2』をお楽しみください！

代表作 【TVアニメ】ハンター×ハンター(幻影旅団団長 クロロ)／テニスの王子様(東方雅美)／金色のガッシュベル！！(モヒカンエース)／BLEACH(貫井半左)
所属 メディアフォース

名演が光るサブキャラたち！

メインキャラクターをもり立てるサブキャラクターたちのボイスも見逃せないところ。サブキャラクターを演じたボイスアクターの皆さんのお名前を紹介していこう！

役	声
春日 鼓音役	木村 はるか
春日 小糸／春日 小唄役	辻 あゆみ
ノーラ・ツンベルク(侍女1)役	辻 あゆみ
ローサ・ツンベルク(侍女2)役	松嵜 麗
ジュゼッパ・バッソ(シスター1)役	松嵜 麗
パルミラ・アンノォッシ(シスター2)役	加茂 朱音
クロマシアス役	宮本 克哉
ライオンさん役	杉崎 亮
ブリキさん役	千葉 優輝
リィナ・ケージ役	松嵜 麗
恵良巡査役	近野 真昼
鬼瀬巡査役	加茂 朱音
御井巡査役	辻 あゆみ
田主丸巡査役	木村 はるか
魔術師マーリン役	増岡 太郎
ナレーション	近野 真昼

特殊演出劇場 その2

ARCANA HEART 2 アルカナハート2

P036の「特殊演出劇場その1」に引き続き、ここでは残る24通りのキャラクター特殊演出を紹介！　シリアスなやりとりからユーモラスにあふれるものまで、バラエティに富んだすべての特殊演出をチェックしてみよう！

no.27 リリカ VS クラリーチェ

no.28 リーゼロッテ VS ゼニア

no.29 リーゼロッテ VS ドロシー

no.30 きら VS キャサリン

no.31 フィオナ VS エルザ

no.32 ペトラ VS アンジェリア

no.33 エルザ VS クラリーチェ

no.34 キャサリン VS ドロシー

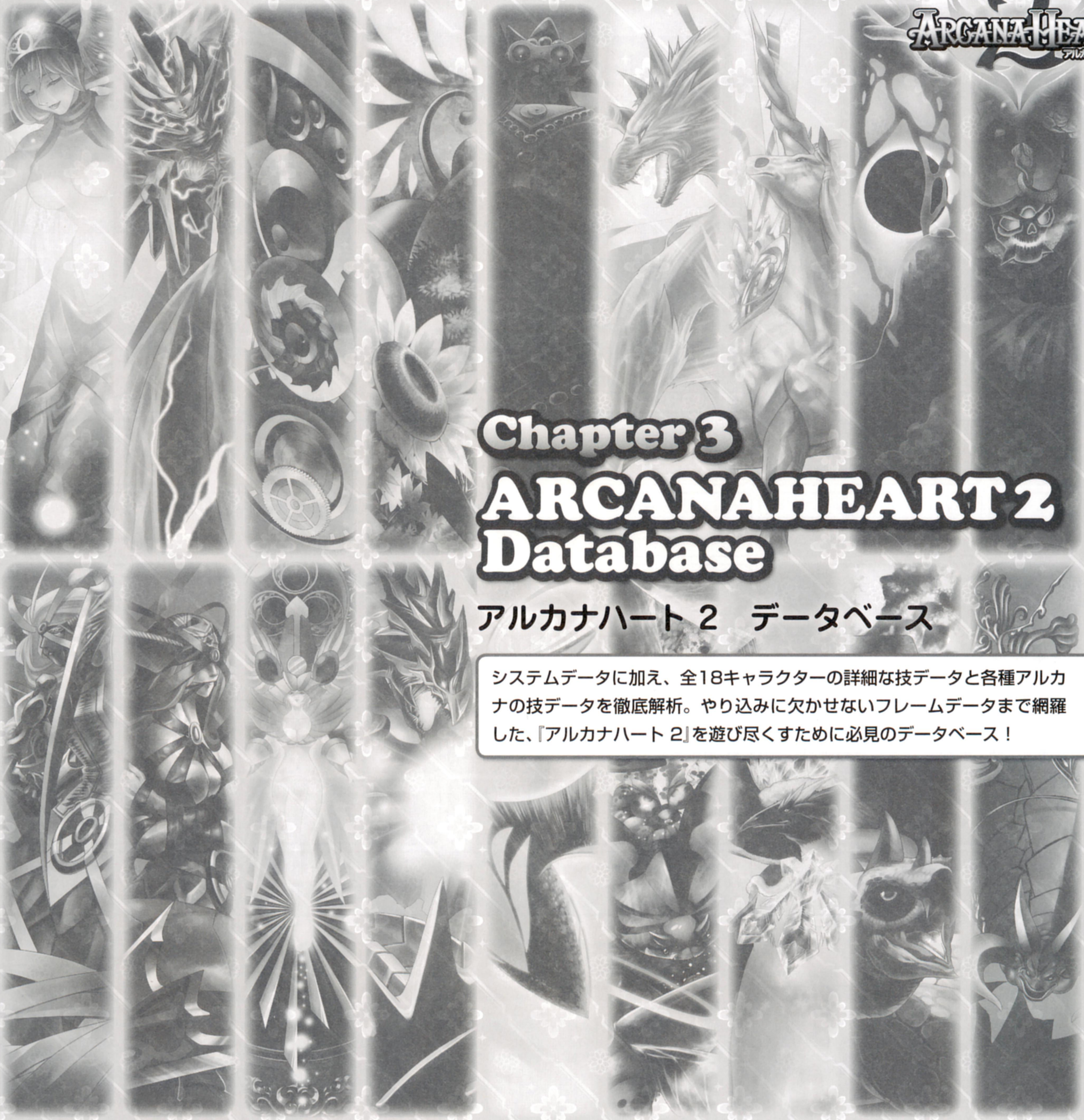
これでぜんぶ！その他の特殊演出 その2

No.	対戦	キャラ	セリフ	キャラ	セリフ
35	美凰 VS リーゼロッテ	美凰	その節は博士がお世話になりました		
		リーゼロッテ	お世話してあげたよ。どういたしまして		
36	美凰 VS きら	きら	貴様ら、ちょっと私に付き合ってもらおうか！		
		明芳	めんどくさいから、美凰ふぁいと♪	美凰	……博士、逃げないでください
37	美凰 VS キャサリン	明芳	キャシー、私の美凰が聖霊工学の未来を見せてくれるわ♪	美凰	まかせてください
		キャサリン	ほなウチが聖霊機工学の未来を見せたるでー♪		
38	リリカ VS 頼子	リリカ	最近あんまりヨリコとふたりで遊ぶコトってないな～		
		頼子	うん、そういえばそうだね	ミケ	……ワシのせいか？ ワシのせいなのかッ!?
39	リリカ VS きら	リリカ	あ。バカはっけ～ん♪		
		きら	たった今、貴様の死刑が確定したぞ、バカが！		
40	リリカ VS エルザ	エルザ	人の世に仇を為す魔を祓う、それこそが私の使命		
		リリカ	ちょ、ちょいタンマ！　アンタ、まさか魔族狩り!?		
41	リリカ VS ドロシー	ドロシー	ボクのトリック、キミに見切れるかな？		
		リリカ	へ～。アタシのトリックとどっちが上か、勝負しよっか？		
42	リーゼロッテ VS ペトラ	ペトラ	緋目の人形遣い。貴女の身柄を拘束します		
		リーゼロッテ	ふーん。やってみれば？		

No.	対戦	キャラ	セリフ	キャラ	セリフ
43	頼子 VS アンジェリア	頼子	ミケ、この子、すごい聖霊力……	ミケ	貴様、我輩に何用だ？
		アンジェリア	今から魔王をツブして魔界をまるっともらっちゃおうかと　あ、これ、決定事項		
44	頼子 VS エルザ	エルザ	魔王ミケランジェロ、人の世に仇を為す貴方を祓う		
		頼子	あの、ミケ、多分そんなに悪くないですよ	ミケ	……少しは悪いのか、おい、頼子!?
45	頼子 VS クラリーチェ	クラリーチェ	陛下、お久しぶりですわ		
		ミケ	うむ、久しいな、クラリーチェ	頼子	私、間に入れないよ……
46	きら VS フィオナ	きら	クソガキメイドが！　このきら様をイライラさせるなッ！		
		フィオナ	はぅ～っ！　そんな言い掛かりやめてくださぁ～いっ！		
47	きら VS ペトラ	ペトラ	あえて形容するなら、東洋の神秘……		
		きら	お前、日本をバカにしてるだろ？　気にいらんな！		
48	フィオナ VS アンジェリア	アンジェリア	およ？　帰らずの谷で迷ってベソかいてたメイドだ		
		フィオナ	あ！　あなたはあのときの……その節は助かりました		
49	ペトラ VS エルザ	エルザ	君の力、試させてもらうよ		
		ペトラ	さて、私に触れることができまして？		
50	ペトラ VS クラリーチェ	ペトラ	私、貴女が本気になったときって興味あるわ		
		クラリーチェ	では、ペトラが私を本気にさせてくださいな♪		

はみだし小ネタ集2

- **立ちフットワーク差分**：前作に引き続き、神依が放っておくと寝ます。カウンター判定もあります。クラリーチェもポーズが変わります。ドロシーは肩をたたきます。
- **しゃがみフットワーク差分**：前作に引き続き、リーゼが放っておくと地面をいじり始めます。ドロシーは肩をたたきます。舞織はコマが動いています。このはは耳がぴょこぴょこしています。アンジェリアは輪が微妙に動いています。
- **このはのぬいぐるみに新作**：前作の「ちょっと悲しそうな体操服このは」の他に「やる気のある表情をした煙玉持ち制服このは」があります。変わり身の術の成立時にランダムで出ます。



Chapter 3
ARCANAHEART 2 Database
アルカナハート 2　データベース

システムデータに加え、全18キャラクターの詳細な技データと各種アルカナの技データを徹底解析。やり込みに欠かせないフレームデータまで網羅した、『アルカナハート 2』を遊び尽くすために必見のデータベース！

P058以降のメッセージデータについて

『アルカナハート 2』のストーリーモードは、右チャートのような流れになっている。P058～129では、ストーリーモードで表示されるメッセージデータを網羅。「通常戦闘会話」はランダムキャラクターとの戦闘時、「イベントA、B」は固定で出現するキャラクターとの戦闘時のセリフを示している。「VS.アンジェリア」は、ボスとして登場するアンジェリア、および真アンジェリア戦のセリフ。「エンディング」は、真アンジェリアにK.O.勝ちしたときのもので、「バッドエンド」は時間切れ勝利時のもの。ストーリーモード中に特定の条件を満たした場合、「仇討ちイベント」が発生。発生条件については、各キャラクターの仇討ちイベントの欄を参照のこと。

「ボイスリスト」は、キャラクターがゲーム中で発するボイスの一覧。「対戦前後メッセージリスト」は対人戦やアーケードモードクリア後に見られるメッセージ。「コンテニュー待機」はCPU戦に敗れた後、コンテニュー画面に表示されるメッセージだ。

イベントバトルはAとBの2種類があり、マップ上に表示された対戦相手を選択することで、その後の展開が変化する。

●ストーリーモードの流れ

■ステージ	■対戦相手
1日目	ランダム（5キャラクターから選択可能）
2日目	イベントA（2キャラクターから選択）
3～4日目	ランダム（5キャラクターから選択可能）
5日目	イベントB（イベントAの対戦相手により決定）
6日目	VS アンジェリア
7日目	VS 真アンジェリア＆ミルドレッド

K.O.勝利 → エンディング

時間切れ勝利 → バッドエンド

ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト
勝利はラーゲルクヴィストと共にあるもの

ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト。典国の名門ラーゲルクヴィストの秘蔵っ子。西欧聖霊庁対策実行本部特務1課所属。関東一円に大量発生した次元の歪みに対し、西欧聖霊庁からの災害派遣として数名の部下と共に来日する。英国聖霊庁長官ミルドレッド・アヴァロンの失踪の真相と、境界溶融現象の因果関係究明——という、もうひとつの任務をおびて。
「法と規律の名の下に、我がラーゲルクヴィストの誇りを掲げ、——さぁ、参りますわよ。」

メッセージデータ

通常戦闘会話

ARCANAHEART2

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●ペトラ
キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ——ほほー、名門ラーゲルクヴィストの 次期当主。何や長くて舌噛んでまうなぁ。	貴女が舌を噛もうと読み違えようと、 大した問題にはなりませんわ。 背負っている物が違う——それだけのこと。
ゼニア	……ラーゲルクヴィスト次期当主、 自らの出征。 勘繰るなと言うには無理がある。	ご想像にお任せしますわ、 ゼニア・ヴァロフ。戦闘を生業とする 貴女に政治が理解できれば、ですけど。
ドロシー	うわぁ。素敵なドレスですね。 立ち振る舞いもビシッとして隙が無い。 すごいや！　一緒にステージやりませんか？	見世物にも道化にも興味はありませんの。 おひとりでおやりなさい。 あるいは、私以外の誰かと。
エルザ	やぁ、ペトラ。調子はどうだい？ 初めての日本なんだろう？ 少しは息抜きしてもバチは当たらないぞ。	お生憎様。私達は為すべき事があるはず。 貴女は本当に緊張感に欠けますわね……。 魔族と戦う貴女とは、まるで別人ですわ。
クラリーチェ	ペトラったら、そんな怖い顔して……。 ほっぺたむにむににしてあげましょうか？ 笑顔が似合うようになりますわ♪	遠慮させていただくわ。 笑顔が任務の遂行に影響するかどうか、 貴女の顔を見ていれば判断つきますし。
冴姫	……何か、用なのかしら？ 穏やかな感じがしないのは、気のせい？	私は貴女から話を訊きたいだけですわ。 穏やかか、そうではないのか、 それは貴女次第ではなくって？
神依	欧州よりの助太刀、感謝する。 しかし……何故であろうな。その眼からは 友好的とは思えぬ輝きを感じるが……。	そうですわね、私が友好的かどうか、 それは貴女の心掛け次第ではないかしら？ ご理解いただけますか？
このは	そこなふりふりどれすのお方、 こちらで何をしておられまするかー？ ささ、このはに任せて下がられませー。	珍しい聖霊力の影響を感じますわね。 狼人間に近いのかしら？　東洋まで 足を運ぶと、それなりに楽しめますわね。
舞織	ラーゲルクヴィスト家次期当主ペトラ様。 噂はかねがね伺っております。 今回の災害派遣協力、感謝いたします。	ええ、次元の歪みに関しましては 我ら西欧聖霊庁に任せて頂いて結構です。 代償として貴女には情報提供を要求します。
美凰	西欧聖霊庁対策実行本部特務１課 ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト。 何故、日本に来たのですか？	災害派遣協力と言えばおわかりかしら？ それよりも、高名な華明芳博士。 少々、お時間を拝借してもよろしくって？
リリカ	なんか場違いって一か、勘違い？ 物騒な得物ふたつも持ってさ、アンタ、 こんなトコでなにやってんのかな～？	貴女に用があって待っていた——という事で いかがかしら、リリカ・フェルフネロフ。 ……質問と詰問と尋問、お好みは？
リーゼロッテ	へぇ……。あのラーゲルクヴィストが 日本に来るなんて、もしかして暇？	暇でしたけれど、今から忙しくなりますわ。 １ヶ月前、ミルドレッドから受けた 依頼の内容を教えてもらいましょうか？
頼子	外国の聖霊庁の人達が手助けに来てくれる、 って話を聞いたけど、そうなんですか？ 本当だったら嬉しいんだけど……。	本当ですけれど、それは別の者の話。 私は貴方達ふたりに質問がありますの。 しばらくお付き合いくださいな。
きら	フン、こいつはまた恥ずかしい格好だな。 服装ってのは時と場所を選ぶものだ。 そんな格好で貴様はどこへ行くつもりだ？	今の言葉はそのままお返し致しましょう。 ……さすがに聖霊物理学の権威ともなれば 私ごときとは思考が一線を画しますわね。
フィオナ	——あの人はラーゲルクヴィスト家の？ こほん！　こ、こんにちは！　あ、私、 フィオナ・メイフィールドじゃありません。	私を警戒するのは正しい判断ですけど、 そんな嘘が通るとでも思いまして？ 酷く、プライドを傷付けられましたわ。

イベント A1　VS ゼニア

戦闘前……

●ゼニア　……ラーゲルクヴィスト次期頭首、自らの出征とは……面白い……。
●ペトラ　あら、何か可笑しなことでもありまして？　露国聖霊庁が貴女を派遣したように、西欧聖霊庁も私たちを派遣しただけ。
●ゼニア　……そういうことでかまわない。だが、邪魔をするな。これは、私の仕事だ。
●ペトラ　あいにく、私の仕事でもありますの。共闘はしない貴女の流儀に合わせますわ、ゼニア・ヴァロフ——。

戦闘後……

●ペトラ　こちらの次元の歪み、私が対処いたします。おそらくは歩合制の契約なのでしょうけど、悪く思わないでくださる？
●ゼニア　……ここは貴様に譲る。それだけだ。
●ペトラ　では、ありがたく譲り受けましょう。……ところで、私、有能な人材を捨て置くつもりはありませんの。ご理解頂けまして？
●ゼニア　……人と群れるつもりはない。聖霊庁に飼われるつもりはない。何より、貴様の犬に成り下がりはしない。

イベント A2　VS 冴姫

戦闘前……

●冴姫　あなたは……間違っていたらごめんなさい。外国の聖霊庁からわざわざ協力しに訪れてくださった方かしら？
●ペトラ　ええ、その通りですわね、廿楽冴姫。私は西欧聖霊庁対策実行本部特務１課所属、ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト。
●冴姫　……？　あなた、どうして私のことを？　面識はないはずよ。
●ペトラ　貴女は貴女が思っているより有名人ですわ。せっかくお会いできた偶然に感謝して、少々親睦を深めたいと思っておりますの。

戦闘後……

●ペトラ　ミルドレッド・アヴァロンの失踪と、メイフィールド事件の情報操作。これらの真相と因果関係について——
●ペトラ　親睦も深まったことですし、快く答えていただけませんこと？
●冴姫　………………話すことなんて、何もない。
●ペトラ　では、国際聖霊条約刑訴法に基き、廿楽冴姫、貴女の身柄を拘留します。黙秘権でも何でも、お好きに行使なさいな。

イベント B1　VS はぁと

戦闘前……

●はぁと　うわー。すっごいふりふりドレス。どこかのお姫様みたいだよ。……冴姫ちゃんならあんな服も似合うかも♪
●ペトラ　はじめまして、愛乃はぁと。私は西欧聖霊庁対策実行本部特務1課所属、ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト。
●はぁと　西欧聖霊庁……あ！　もしかして、外国の聖霊庁の人たちが協力してくれるって話！　本当に来てくれたんですね♪
●ペトラ　ええ、この規模の聖霊事変にもなれば国際聖霊条約に基き災害派遣の適用対象。これも私達の任務、お気になさらないで。
●はぁと　じゃあ、一緒にがんばりましょう♪　——あ、そうだ。お礼に何か……私にできることだったら何でもしちゃうよ♪
●ペトラ　——そう。でしたらまずは"稀代の聖女"と噂される貴女の実力、是非とも見せて下さいませんこと？

戦闘後……

●ペトラ　……正直申しまして、期待外れですわね。貴女の愛とやらは、法と規律を掲げるラーゲルクヴィストには及びませんわ。
●はぁと　いたたたた……。えっと、ペトラさん……？　どうしていきなり……協力してくれるってさっき言ってたじゃないですか……？
●ペトラ　貴女も何でもしてくださると。ですから、まずは"稀代の聖女"と名高い貴女の実力を拝見させていただきました。
●ペトラ　そして、私が来日した本来の目的——英国聖霊庁長官ミルドレッド・アヴァロンの失踪に関する真相を語っていただきます。
●はぁと　それは……聖霊庁の人たちに、秘密にしておくようにって言われてるから、ちょっと話せないかな……。
●ペトラ　今の発言で日本聖霊庁の不正は立証ですわ。国際聖霊条約刑訴法に基き、愛乃はぁと、貴女の身柄を拘留します。

ペトラさんに突撃Q&A

Q.1　**趣味は？**：お風呂ですわね。つい長く入ってしまいますけれど、私にとっては貴重なプライベートタイムですから。アロマにもこだわってますわ。
Q.2　**好きなものは？**：ローサが淹れてくれるアールグレイで私の朝が始まります。食事でしたら、ローサが用意してくれるものを除けば、自分のペースで楽しめるスモーガスボードが好ましいですわね。
Q.3　**嫌いなもの、苦手なものは？**：ありませんわね。私の弱点でも探してますの？　無駄なこと……いえ、ひとつありましたわ。愛乃はぁとさん……彼女とは相容れられません。

イベントB2 VS はぁと

戦闘前……

●はぁと ……………………冴姫ちゃんを返せ……。
●ペトラ あら、そんな怖い顔でにらまないでくださいます？ "稀代の聖女"……愛乃はぁとさん。
●はぁと うるさーいっ！ 冴姫ちゃんを返せーっ！
●ペトラ 別に危害を加えている訳ではありませんわ。本来開示すべき情報を隠匿しているので、協力を要請しているだけのこと。
●ペトラ もちろん、愛乃はぁとさん、貴女にも協力をお願いしたいと思ってますの。好意的なお返事を頂けますこと？
●はぁと 絶対……絶対、許さない！ 絶対に……ぜったいぜったい！ ぜぇーったいに！ あなたを許さない！

戦闘後……

●ペトラ 1ヶ月前、東京上空に出現した次元の歪みが引き起こした大規模境界溶融現象……。その収束と共に失踪した英国聖霊庁長官。
●ペトラ 今回関東一円に出現した多くの次元の歪みは1ヶ月前の事変の余波である事は明白。西欧聖霊庁は日本聖霊庁が隠蔽している——
●ペトラ 事件の全容を暴くべく、この私、ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィストを極東の島国に派遣した——。
●はぁと うるさーいっ！ 冴姫ちゃんを返せーっ！ 私の大切な、いちばん大切な、友達を！ 冴姫ちゃんを返せーっ！
●ペトラ 貴女は何もわかっていない。感情で動くことの愚かさ、愛という感情が導き出す破滅と言う結末。
●ペトラ 遵守すべき法と規律の前に、貴女の唱える愛という感情の意義は何もない。愛乃はぁと、貴女の身柄を拘留します。

仇討ちイベントA CPUペトラ用メッセージ

発生条件

●エルザを倒している
●プレイヤーがクラリーチェではない

エルザは情に脆過ぎるきらいがありますから
敵が魔族でなければすぐに手加減する……。
……本当に、損な性分ですわね。
そうは言いましても、ヴァチカンの双璧の
片割れを破った者を西欧聖霊庁としては
放置できませんの。おわかりかしら？

仇討ちイベントB CPUペトラ用メッセージ

発生条件

●クラリーチェを倒している
●プレイヤーがエルザではない

クラリーチェは何をしているのかしら……。
物質界が好きだからって、手加減して……
本当に魔族だったのか、疑わしいわね。
そうは言いましても、ヴァチカンの双璧の
片割れを破った者を西欧聖霊庁としては
放置できませんの。おわかりかしら？

仇討ちに対して勝利

報復？ つまらない理屈ね。
そんな理屈に振り回される
貴女の身体が可哀想。

感情の押し付け合いなんて野蛮なだけ。
理性は感情を制する高尚なものですのに……
活かし切れないなんて残念なこと。

世界で2番目に古い法典が定めし
同害復讐を持ち出すとは、
いささか懐古主義が過ぎませんこと？

VS.アンジェリア

戦闘前……

●謎の少女 ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●ペトラ ……ミルドレッド？ いえ、違う。貴女、エーテル体……高次の存在ね。よろしければお名前を教えてくださる？
●謎の少女 へー。私がミルドと関係あるなんて、よく気付いたなー。よしよし、褒めてやる♪ でも、お前が邪魔なことには変わりないぞ。
●ペトラ 昔のミルドレッドに貴女、そっくり。……貴女が何者か、予想はつきます。興味深い話が聞けそうで楽しみですわ。

戦闘後……

●謎の少女 ぐす……っ。お、お前〜……。よくもやりやがったな〜……。
●謎の少女 ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！ いい気になるな！
●謎の少女 あーむかむかするー！ もー怒ったー！ こんな世界なんかぶち壊してやるー！ お前なんかきらいだバーカ！
●ペトラ ……ふぅ。何て品のない言葉遣いでしょう。ミルドレッドも苦労したのでしょうね。さて——追いかけましょう。

真アンジェリア登場……

●謎の少女 お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●ペトラ これは……高度な術式で構成した魔法陣。調査で得られた東京事変の経過に同様の魔法陣が確認されていますわよ。
●？？？ ——そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●ペトラ お久しぶりですわね、ミルドレッド。そして、そちらのお方が、7年前に失踪した貴女の姉、アンジェリア・アヴァロン……。
●ミルドレッド 久しいな、ペトラ。ラーゲルクヴィストの秘蔵っ子を極東の島国に送り出すあたり、西欧聖霊庁の意気込みが窺えるよ。
●ミルドレッド ただ、私も昔のままではない。今の私は光のアルカナ・ミルドレッド。我が姉、アンジェリアの守護聖霊。
●アンジェリア ほー。ミルドが警戒するほどか、こいつ。でも人間は人間だからなー。物質体なんか、みんな捨てちゃえばいいのにねー♪
●アンジェリア ま、その準備はこのとーりできてる。ミルドがその気になれば境界溶融現象発生。お前も運がよければエーテル体になれるぞ♪
●ペトラ 法と規律を尊ぶ私に混沌を勧めるとは……。ラーゲルクヴィストの名において世界を歪める背徳行為を断罪します！
●アンジェリア フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。——いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア わーっ！ ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア ……………………ミルド……ごめん……。

エンディング

●ペトラ ミルドレッド、敬愛する姉と一緒にどこまでも堕ちていきなさい……。
●ペトラ 貴女が貴女の道を選んだように、私には私の選んだ道がありますの。……では、戻りましょう。
●アナウンサー あぁっ！ 見えますか？ 富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！ まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように——
●アナウンサー ——消えた！？ ……………………………………あ……。えーっと……？ また……？
●アナウンサー 今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返します。………………もう、限界かも……。

数日後——

●ペトラ お久しぶりですわね、愛乃はぁとさん、廿楽冴姫さん。その後、ご機嫌はよろしくって？
●冴姫 さっきまではご機嫌よろしかったけど、あなたの顔を見たら急に不機嫌になったみたい。
●ペトラ 1ヶ月前の東京事変の真相は解明しました。日本聖霊庁も資料の提示に応じましたし、私は報告のためにローマに帰ります。
●ペトラ 直接貴女達から質せなかったことは残念ですけど……貴女達と会えたことは貴重な経験でしたわ。
●はぁと ねぇ、ペトラ……さん？ あなたはどうしてこんなことを続けるの？
●ペトラ 貴女が何を指してそうおっしゃっているのか曖昧ですけれど……それが私の存在意義だから、ですわね。
●はぁと どうしてそんな悲しいコト言うの？ あなたは自分の心が痛くて辛くて泣いているコトにどうして気付かないの？
●はぁと 私、あなたを止めたい。あなたを助けたい。なのに、今の私の気持ちは、あなたに届かないよ……。
●ペトラ ………………もう時間がありませんわ。それではおふたりとも、ごきげんよう。
●エルザ 私利私欲に走った英国聖霊庁長官が、人為的に境界溶融現象を引き起こした。それが東京事変の真相……ってことかな。
●クラリーチェ ミルドレッドの気持ちまで書類に反映はできませんし……限りなく真実に近い事実をそれらしく報告する。ですわね、ペトラ。
●ペトラ 英国聖霊庁長官の前代未聞の不正に失踪。日本聖霊庁が各国聖霊機関に与える影響を考慮して一定期間事実の秘匿を実行——。
●クラリーチェ 極東の聖霊機関が抱える問題としては、ちょっぴり荷が重かったかもしれませんわね〜。
●エルザ 仮にも聖霊機関の頂点に立つ人物の不正だ。どこの誰を信用すればいいのか、的確な判断をしろって言うのは酷だね……。
●ペトラ さて……次の英国聖霊庁長官は、果たして誰が務める事になるのか……。しばらく、慌しくなりますわね。
●ペトラ ——エルザ、クラリーチェ、私についてらっしゃい。貴女たちは歴史に偉大な存在として名を残すべきですわ。
●エルザ ハハハ、大きく出たね、ペトラ。まぁ、上司には従うよ。忙しい方が気が紛れるしね。
●クラリーチェ 偉大な存在……。偉大な人物じゃありませんのね♪
●ペトラ ……私は私の道を、貴女は貴女の道を。次に私の道と貴女の道が交わった時……。また会うことになりますわね。
●ペトラ "稀代の聖女"愛乃はぁとさん……。その時を心待ちにしてますわ。

バッドエンド

●ペトラ 空間の歪みが酷い……。感知領域のエーテルが増大……。もしや、これが境界溶融の前触れ……？
●アンジェリア おー♪ 時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア そうかそうか♪ これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド ……ああ、そうだね。
●アンジェリア じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●ペトラ 貴女達の陳腐な思惑に従うほど、運命は軽薄ではありませんわ。そんなことも知りませんの？
●アンジェリア 確かに軽薄じゃないな。私の命令には素直に従うからな、運命ってヤツは。よーく覚えとけ。
●ペトラ 今、私の真価が問われる瞬間ですわね。この危機を切り抜けられるか否か、……さぁ、はじめましょう！
●エルザ クラリス、準備はいいかい？
●クラリーチェ ええ、もちろん。エルザ、私はいつでもかまいませんわ。
●エルザ それじゃあ、ひとりで奮闘している我らの上司を助けに行こうか。
●ペトラ 助けて欲しいと素直に言えないあたりが可愛らしいところですけど……。今回は、それが仇になってますわね。
●エルザ これを機会に、他人に——せめて私達に頼ることを覚えて貰えるといいな。……生き残れたら、の話だけどね。

●アナウンサー お、お茶の間の皆様、大変です！ あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー な、何でしょうか……空気が……ふ、ふぶ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！ あ……ああ……。
●アナウンサー ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

ペトラさんに突撃Q&A

Q.4 特技は？：チェスでしょうね。戦術と戦略を身に付けるのに最適です。最近はノーラとローサとばかり対局してますけど……。
Q.5 自分のチャームポイントは？ 逆に直したい部分は？：自分で語るものでもないでしょう？ 常に自らを律していれば自然と周囲に伝わるもの。
Q.6 好きな異性のタイプは？：ご想像にお任せしますわ。社交辞令以上の回答は望まないでくださる？

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	物わかりの悪い人材は、私のもとには不要ですわ。
キャラクターセレクト　10秒待機	他の選択肢はありませんわよ、よろしくって？
キャラクターセレクト　15秒待機	……どうしようもないお馬鹿さんですわね。
キャラクター決定	守るべき法と規律の名の下に！
聖霊契約呪文演出	聖なる聖なる聖なるかな。御手の業こそ輝けれ。
ストーリーモード　登場演出動作	◐ 上着をお預かりいたします。／▣ ご武運をお祈りします。／紅茶を用意してお待ちなさい。
対戦前　登場演出動作	初めまして、そして、さようなら。
敗北演出(1本目)	無駄な抵抗をなさるのね。
勝利2本目A(ストレート勝ち)	お話になりませんわね。
勝利2本目B(通常勝ち)	ラーゲルクヴィストは常勝不敗、貴女では及びませんわ。
勝利2本目C(瀕死勝ち)	たまには汗をかくのも悪くありませんわね。／▣ お見事でした。／◐ お身体が火照ってます。
引き分けA(1本目)	……可笑しな話ね。
引き分けB(2本目)	ようやく身体も温まってきたところよ。
判定負けA(1本目)	手加減し過ぎましたかしら？
判定負けB(2本目)	運が良かったわね。
攻撃(弱)	はっ！／ふっ！／えいっ！
攻撃(中)	やっ!!／はっ!!／ふっ!!
攻撃(強)	はっ!!!／とうっ!!!／そこっ!!!
ふっ飛ばし	おどきなさい／どきなさい！（溜め成立）
打ち上げ	邪魔ですわよ。／邪魔ですわっ！（溜め成立）
空中特殊攻撃	そこですわっ！
地上➡+強攻撃	見切れまして？
投げ動作	逃がしませんわ！
L.G.A charge-1	エーテルチャージ。
L.G.A fire type-α／β／β´（共通）	ノル／エット／トゥヴォ／トゥリア
L.G.A dodge	フフッ。
L.G.A counter fire	予想通り。(A)／隙だらけですわ。(B)／見切ってますの。(C)
L.G.A charge-3	もう、手加減できませんわよ。
L.G.A combination fire	さぁ、踊りましょう！(発生)／貴女に捧げる終のロンド。(成立)
L.G.A combination fire(フィニッシュ)	お上手でしたわよ。
あら、私としたことが……	失礼！　あら、私としたことが……。
L.G.A superior fire	これを使うことになるなんて思いもしませんでしたわ(発生)／これでお別れ(発射)
L.G.A superior fire(フィニッシュ)	さようなら。
アルカナ必殺技	光よ。／輝け。／閃け。
アルカナ超必殺技	光よ、迸れ！／力よ、輝け！／願いよ、閃け！
アルカナブラスト	御名を讃え！　光を讃えよ！
アルカナフォース	仰げや聖霊！　さきがけ往かん！
アルカナブレイズ(溜め)	みっつにいましてひとつなれ
アルカナブレイズ(汎用)	妙にも尊き聖霊よ、奇しく輝く光となれ！
アルカナブレイズ(ジラエル)	ジラエルよ、聖なる心を御前に捧げ、眩き冠と輝かん！
ダメージ(弱)	きゃっ！／あんっ！／このっ！
ダメージ(中)	うっ!!／きゃっ!!／あんっ!!
ダメージ(強)	あっ!!!／やっ!!!／あんっ!!!
受身	これからですわ。(地上)／遅い。(壁)／無駄なことを。(空中)
投げ失敗	あら……。
ダウン(1本目)	許さない……！
ダウン(2本目・通常)	こんなこと、ありえませんわ……！
ダウン(2本目・特殊)	いやああぁぁぁーっ！
コンティニュー待機	無様な結果は許されませんの、おわかり？
コンティニュー決定	そうでなくてはお話になりませんわ。
ゲームオーバー	もう、貴方と会う事はないでしょう。

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対１人目
あら？　貴女がダンスのパートナーを
務めてくださいますの？
それでは、素敵な一時を楽しみましょう。

乱入対戦前・対２人目
２人目のダンスパートナーは貴女かしら？
期待していますわ。

乱入対戦前・対３人目
３人目のダンスパートナーは貴女ね。
さぁ、踊りましょう。

乱入対戦前・対５人目
５人目のダンスパートナーは貴女ね。
少しは期待してもいいのかしら？

乱入対戦前・対１０人目
10人目のダンスパートナーは貴女ね。
……ステップを間違えても結構ですけど、
せめて最後までお付き合いくださいな。

乱入対戦前・対２０人目
20人目のダンスパートナーは貴女かしら？
気持ちだけでなくって、技術もステップに
反映してくださると助かりますわ。

乱入対戦前・対３０人目
30人目のダンスパートナーは貴女かしら？
……一応、期待させていただきますけど、
私が満足できるステップをお願いできます？

乱入対戦前・対５０人目
貴女が50人目のダンスパートナーね……。
もういいですわ。私がリードしましょう。
ついてくるだけでしたら、大丈夫でしょう？

乱入対戦前・対１００人目
貴女が100人目のダンスパートナーね。
……結局、誰も私を
満足させてはくださらない。残念ですわ。

乱入対戦前・汎用１
貴女が次のダンスパートナーですわね。
楽しみにしてますわ。

乱入対戦前・汎用２
次のダンスパートナーを
お願いしてもよろしくって？
貴女のステップ、楽しみにしていますの。

乱入対戦前・汎用３
私のダンスパートナー……次は貴女かしら？
では、優雅な一時を楽しみましょう。

乱入対戦前・汎用４
貴女のお手並みは存じませんけれど、
私のパートナーを務めるからには、
私に恥をかかせないでくださいます？

乱入対戦前・汎用５
ダンスの経験はありますの？
なくてもお気になさらないで。
足を引っ張らないでくだされば十分ですわ。

乱入対戦前・汎用６
さぁ、共に華麗に踊りましょう。

勝利・アルカナブレイズ（専用）
我が守護聖霊、聖のアルカナ・ジラエルよ。
御手に輝く眩き冠に、
感謝を捧げ、安寧を祈ります。

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
囁き、願い、祈り――。
澱みなき心の力が聖霊を動かす。
聖霊が為す奇蹟の体現をお忘れないよう。

勝利・アルカナ超必殺技１（専用）
聖を司るジラエルの煌きは浄化のエーテル。
貴女の中に巣食う邪な力も
少しは清められたことでしょう。

勝利・アルカナ超必殺技１（汎用）
目を閉じなさい。
大気中のエーテルの流れを肌で感じなさい。
私と戦いたければ、まずはそこから。

勝利・アルカナ超必殺技２（専用）
ジラエルの加護をこの身に受けたからには、
おいそれと負けるわけにもいきませんの。

勝利・アルカナ超必殺技２（汎用）
無理はしないことですわ。
今は肉体よりも
エーテル体が負傷していますのよ。

勝利・クリティカルハート
さぁ、幕を降ろしなさい。
彼女の悲劇はここまでです。

勝利・超必殺技（体力半分以上）
法と規律の前におきまして、
万物の大小は意味を成し得ません。
あるのは、真っ直ぐなものと、歪んだもの。

勝利・超必殺技（体力半分以下）
勝利はラーゲルクヴィストと共にあるもの。
貴女に愛想を尽かすのは
当然のことではなくって？

勝利・必殺技（体力半分以上）
今、貴女に訪れた災禍は、
貴女がかつて疎かにした時間の代償。
私には無縁の事象。御自身で解決なさい。

勝利・必殺技（体力半分以下）
自らを愛し、自らを識り、自らを制す。
自らを高みに至らしめたければ、
この程度は遵守して然るべきでしょう。

勝利・通常技１（体力半分以上）
今、貴女は敗北を契機として岐路に立つ。
どちらを選択するかはお任せしますけど、
強き者は自らの運命を嘆かないものですわ。

勝利・通常技２（体力半分以上）
法を護り、規律を掲げ、正しき道を征く。
それだけで良いのですけれど、
実践できない人の多いこと……。

勝利・通常技１（体力半分以下）
ラーゲルクヴィストの名は常勝の証。
敗北を決して赦さない尊厳の象徴。
――ご理解いただけまして？

勝利・通常技２（体力半分以下）
これしきの戦闘を困難と称するのは恥。
過去の私に対する冒涜、
未来の私への損害でしかありませんわね。

勝利・同キャラクター１
貴女、目障りですわよ。

勝利・同キャラクター２
ラーゲルクヴィストの名も業も
万人に背負えるものではなくってよ。
……十分にご理解頂けたと思いますけれど。

勝利・同キャラクター３
整形でもなさったのかしら？
そこまでして私とすり替わりたくって？
……当家も一枚岩ではありませんのね。

アーケードモードクリア１
アーケードモード、終了。
特筆すべき問題点もありませんし、
結果自体も残念ながら凡庸ですわね。

アーケードモードクリア２
このレベルの任務は問題になりませんの。
もう少し良好な結果を収めなければ
無能呼ばわりされますわよ。

アーケードモードクリア３
一応任務は終えましたけれど、
次は私の足を引っ張らないで下さいます？
この結果は納得できませんわね。

アーケードモードクリア・スコアランクイン
スコアランキング？　面白い試みですわね。
然したる興味もありませんけど、
余興としては楽しめる方かしら？

アーケードモードクリア・スコア２位達成
……あえて、不服だと言わせて下さいます？
現状に満足する者に未来はありませんの。

アーケードモードクリア・スコア１位達成
スコアランキング１位。
そうですわね、こんなところでしょう。
………………一応、感謝してますわよ。

ロケテスト仕様
今回のバージョンはここでおしまいですの。
中途半端なのは好ましくありませんけど、
仕方ありませんわね。では、御機嫌よう。

コンティニュー待機

私の銃はエーテルを放出する特殊な武器。
エーテルを大きく消費する行動は、
攻撃ボタンに消費量が比例します。

【charge-1】
【↓↓ ＋攻撃ボタン】
エーテルの補給を怠らないようになさい。

【fire type-α】
【↓↘→ ＋攻撃ボタン（エーテル消費）】
正面への射撃行動ですわ。

【fire type-β】
【→↓↘ ＋攻撃ボタン（エーテル消費）】
上方への跳弾攻撃ですわ。

【fire type-β'】
【←↓↙ ＋攻撃ボタン（エーテル消費）】
下方への跳弾攻撃ですわ。

【dodge】
【↓↙← ＋攻撃ボタン】
相手の攻撃を華麗に回避しましょう。

【counter fire】
【dodge中　攻撃ボタン】
回避から攻撃への連携ですわ。

【charge-3】
【↓↓ ＋AB（ゲージ消費）】
一瞬でエーテルを最大まで補給しますの。

【combination fire】
【→↓↘ ＋AB（ゲージ消費）】
連続射撃で相手を無力化しますの。

【↓↙← ＋AB（ゲージ消費）】
あら、私としたことが……。
恥ずかしいところを見せてしまいましたわ。

【superior fire】
【→←↙↓↘→ ＋AB（3ゲージ消費）】
ただしエーテルストック最大時のみですわ。

【アルカナブラスト】
【CEボタン同時押し（ゲージ消費）】
聖霊の恩恵を貴女も知ることでしょう。

ラーゲルクヴィストの教訓に
敗北と言う下りはありませんの。
おわかり？

常勝という言葉の意味、ご存知でして？

まだ、未来は失われていませんわ。
有意義に参りましょう。

こんな失態、報告できませんわ。
最低限の結果は出さなければ……。

失うことを怖れて
大事を成し遂げられるとお思いかしら？

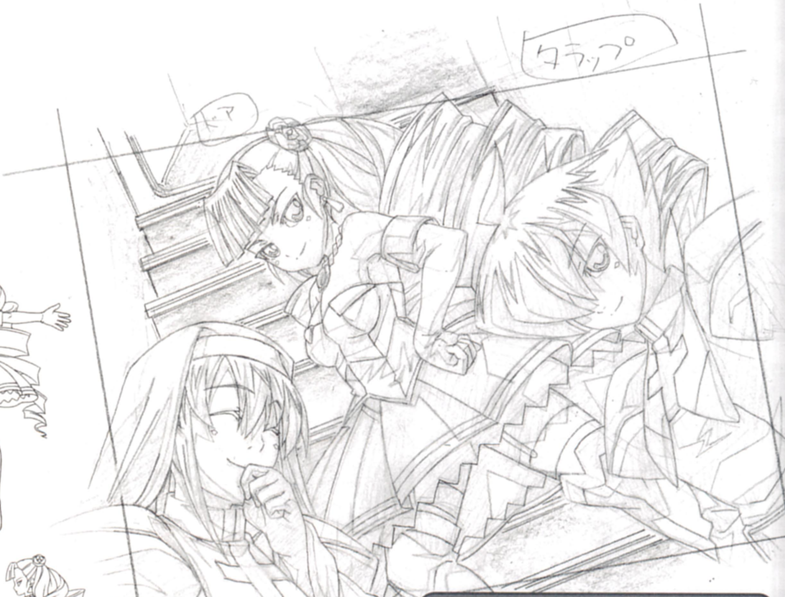
貴方、現実から目を背けてませんこと？

※ ◐＝ノーラ　▣＝ローサ

ペトラさんに突撃Q&A

Q.7　将来の夢は？：軽々しく口にできるような低い志ではありませんの。ご理解いただけます？
Q.8　日本に来た感想は？：任務に費やした10日足らずの滞在で感想を述べるのも失礼でしょうから、回答は控えさせていただきます。
Q.9　海外旅行はよくしますか？：任務を旅行とは言いませんから……プライベートでしたら、ほとんどありませんわね。

ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト 線画設定集

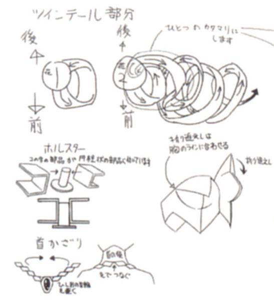


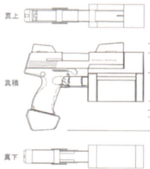
エンディング線画

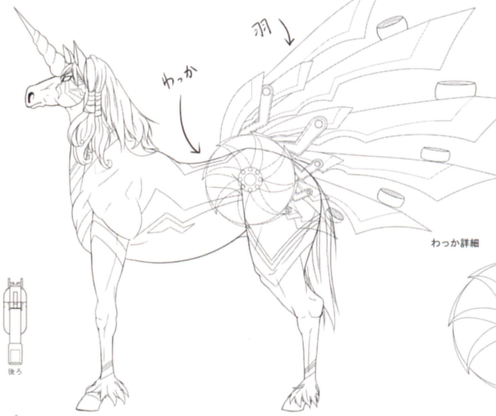
ヴァチカンの双璧を従え、威風堂々のペトラ。彼女はセンターに居るのが一番似合います！

ペトラ三面図

複雑かつ優美にセットされたツインテールには詳細な設定が!? これを参考に挑戦してみるといいかも。







聖のアルカナ　ジラエル

高潔な聖女の前だけに姿を現すジラエル。一角獣をモチーフとしてデザインされたその容姿は「聖」の名にふさわしく高貴さを有している。アルカナ共通のリングは腰に据えられている。

ペトラ❤裏設定

～ペトラの愛銃～

アレクサンドラ・クリスティーナ――17世紀のスウェーデンの女王の名を拝借して、ペトラが自らの愛銃に命名したものである。早くにスウェーデンを離れ、スイスへ渡ったペトラの祖国への想いが少なからず含まれている。

この銃を開発・設計した技術者は当時、瑞国聖霊庁・聖霊技術開発本部に所属していた。二つの驚異的な新技術「エーテルアンプ」と「エーテルストッカー」の融合により、使用者のエーテルを「増幅」させ「蓄積」して、射出することが可能となった。ただし、現存するのはペトラが使用している試作品の1点のみ。エーテルアンプ、エーテルストッカー共に生産に用いる素材の希少性が高過ぎることが原因で、量産ができないのである。しかもエーテルアンプは精密な調整が必要で、汎用性に欠ける。アレクサンドラ・クリスティーナはペトラのエーテルを最も増幅させやすいように調整されているため、この銃はペトラ以外が扱うことは理論上不可能と言える。

聖のアルカナ　ジラエル設定

●聖地に座す一角獣：グレートブリテン島に人を寄せ付けない深き森がある。聖霊力の低い人間にはその存在すら認識できない森はいつしか「聖地」と言い伝えられるようになった。聖地を自らの住処として生み出したジラエルは、かつて数多の戦地を望まずして駆け抜け続けた希少な一角獣。その背に跨っていたのはいつの時代も気高き聖女だった。

●契約：ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィストの守護アルカナ。ラーゲルクヴィスト家において一人前の聖女と認められるための洗礼の儀式がいわゆる聖地巡りで、中でもラーゲルクヴィストの礎を築いた初代と契約を交わしていたジラエルの聖地は特別な場所である。不安定な方向へ傾いていく世界の危惧していたジラエルは、同じく未来を憂うペトラに力を与えることを決意する。世界の歪みを正しくせんとペトラが戦う限り、ジラエルは無償で力を与える。

●気高き心に聖なる冠：ジラエルの聖なる力は一言で表現できる姿形をしていない。ただし、受けた者は五感のいずれかでその聖なる力を認識できる。

ペトラさんに突撃Q&A

Q.10　**必殺技の名前はどうやってつけた？**：当家に伝わる操銃術に何か不明瞭な箇所がありまして？
Q.11　**髪型をセットするのにかかる時間は？**：計ったことはありません。朝食後にローサの紅茶を頂いている間に、ノーラが結い終えますから。
Q.12　**エルザさんとグラリーチェさんに一言**：まぁ……………………………………感謝、してますのよ……。

キャサリン京橋

おっしゃ！ ヨドガワ、やったるでー！

キャサリン京橋。弱冠10歳で聖霊機工学の博士号を取得した天才少女。現在、MIT聖霊工科大学聖霊機工学研究所所属。友人にしてライバルのきらと明芳の華々しい研究成果に触発され、キャサリン自身も聖霊機工学の粋を結集した研究開発を実施。汎用型コンバットアーマー試作1号機「テリー淀川」を従え、次元の歪みに対する米国聖霊庁からの災害派遣として来日する。「ウチのヨドガワは無敵やでー♪　誰にも負けへん。ぎょーさん手柄立てて、米国聖霊庁に正式導入決定やー♪」

メッセージデータ

通常戦闘会話

ARCANAHEART2

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●キャサリン
VS ペトラ	聖霊機工学で名を馳せたキャサリン京橋。 そしてこれが米国聖霊庁が欲している兵器。 私にはそれ程の価値は見出せませんわ。	ねえさん、どないやー！ これがウチのヨドガワの戦闘力やでー！ 目ン玉かッ開いて見さらせーっ！
VS ゼニア	……米国聖霊庁はブリキの玩具を所望か。	ヨドガワの外装はブリキとちゃうでー！ エーテル炭素鋼や！　軽うて固い！ せやけど銭がかかるんはかんにんな♪
VS ドロシー	おーい、キャシー。ふと思ったんだけど、 キャシーって大道具係とか興味ないかな？ ステージのセットとか仕掛けとか作る係！	ドロ子、なかなかええ目の付け所やで♪ せやけど、ウチも何かと忙しい。 どーしょーもない時だけ手伝ったるわ。
VS エルザ	米国聖霊庁が正式導入を検討しているという 聖霊機工学の汎用兵器がこれか……。 腕試しには丁度良さそうだね！	おー♪　ねえさんみたいなお人やったら いつでも腕試しおっけーやで♪ こっちもええ実戦データとらしてもろたわ♪
VS クラリーチェ	まぁ、大きいですわね～。 でもね、大きさだけが全てじゃありません。 小さくても価値はありますのよ？	ちゃうちゃう！　そんなんちゃうでー！ でっかいことはええことや！ でかさは強さや！　わかれへんかなー？ vv
VS はぁと	え？　これってなに？　わー、すっごーい！ こんなおっきなロボに乗れるんだー。 ねぇねぇ、私も乗りたいなー♪	ウチのヨドガワの良さがわかるんか？ ねえさん、なかなか目の付け所がええで。 せやけど、コレはウチ専用や。かんにんな。
VS 冴姫	何なの、これ！？ ……非常識にもほどがあるんじゃないの？	ねえさん、見識あまいなー。 常識言うんは 非常識でくつがえされてナンボやでー。
VS 神依	………………………………む、いかん。 風体に騙されてはならぬと思うものの、 巨躯にはそれだけで威圧されてしまう。	そうやでー♪　ねえさん、わかってんなー♪ 大は小を兼ねる言うからなー。 でっかいことはええことやでー♪
VS このは	てっ！　てて……っ！　敵襲でござるーっ！	おーい、犬コロー。敵さんちゃうでー。 キャサリン京橋やでー。 聖霊機工学の未来を背負った美少女やでー♪
VS 舞織	米国聖霊庁が正式導入を検討している 聖霊機工学の兵器とはこちらですか……。 なるほど、大層な代物ですね。	んなっはっは♪　そのとーりやでー♪ ウチのヨドガワを正式導入させて キャサリン京橋は歴史に名を残すんやでー♪
VS 美凰	外見的特長がキャサリン京橋と一致します。 ――はじめまして、美凰です。 博士共々、今後ともよろしくお願いします。	おー、生で見るんは初めてやけど、 ホンマによーできてんなー、美凰て。 ウチのヨドガワも負けてられへんなー！
VS リリカ	ふ～ん。こんなデカいのに乗れるんだ。 マンガだかアニメだか知んないケド、 もう何でもアリって感じがするな～。	いや、ねえさん。そんな羽生やして 耳とんがらせて牙まであってな、 そんなん言うても説得力あれへんで？
VS リーゼロッテ	うわ。すごいがらくた。 ……どうしてくれようか。	こらこら、ガラクタ言うたらあかんて。 ハイテクやで？　めっちゃハイテクやで？ 合体変形通天閣ロボぐらいハイテクやで？
VS 頼子	すごいなぁ～……。 今はもうこんなのに乗れる時代が来たんだ。 夢がいっぱい広がるね、ミケ♪	せやせや♪　ねえさん、ええこと言うなー。 全世界のチビっ子からええ年こいた おばはんまで、みんなの夢を乗せてくでー♪
VS フィオナ	わぁ……かっこいいなぁ……。 これって、宇宙も飛べますよね？ 太陽系の果てを目指して飛べますよね？	まかしとき！　ウチのヨドガワは 太陽系から銀河系の果てまで飛んでくでー！ ……開発計画、書き換えとかなアカンな。

イベントA1 VS リリカ

戦闘前……

●リリカ　いやー……なんてーのかなー……。アタシ、ものすごーくアンタに雰囲気が良く似たヤツを知ってるってーか……。
●キャサリン　んなっはっはっは！　そんな褒めんたって！　ウチのコトなんぼ褒めたかてタコヤキぐらいしか食わしてやれへんて。
●リリカ　……いや、別に食べたくないんですケド。っつーか、アタシ、アンタとは関わり合いたくないんで、じゃっ。
●キャサリン　まーまー、ちょい待ってーな。高機動型の標的と実戦形式の演習やりたいねん。な？　ええやろ？　ほな、やるで～♪

戦闘後……

●キャサリン　やっぱ、ちっこくてすばしっこいんとはあんま相性ええとは言われへんなぁ。出力系はええから駆動系は見直しやなー。
●リリカ　ちょーっ！？　コラーっ！　殺す気かーっ！　そんな巨大ロボットは非常識っしょ！？　さっさとマンガの国に帰れーっ！
●キャサリン　まいどおおきに！　マンガの国からおはよーさん。キャサリン京橋やで♪　こっちが相方の――
●リリカ　リリカ・フェルフネロフでっせー♪　――とか言うとでも思ったかーっ！　アタマ痛くなってきた……もう帰る……。

イベントA2 VS 美凰

戦闘前……

●明芳　キャシー♪　噂は聞いてるわよ～。新しく開発したロボが米国聖霊庁に正式導入されるそうじゃない♪
●キャサリン　おーきに♪　せやけど、確定ちゃうねん。今、実績作りの真っ最中やねん。ごっついでー、ウチのヨドガワは♪
●キャサリン　直感的に操れる簡易性と、場所を選ばへん汎用性を追及した人型設計。次元の歪みへの対処とか聖霊災害対策。
●キャサリン　ほんでもって、作戦行動におけるあらゆる障害をブチのめす戦闘力！　……見てみたいやろ～？　な、明芳、美凰♪

戦闘後……

●キャサリン　おー。さすがは美凰。超汎用型の看板は伊達やないっちゅーことやな！　せやけど、ウチのヨドガワの勝ちや♪
●美凰　さすがです、キャサリン京橋。しかし、駆動系の反応速度に問題があるようです。そこを考慮し、次は勝ちます。
●明芳　えらい！　さすが私のカワイイ美凰！　うっかり偶然たまたま倒れちゃったけど、ちゃんと弱点を把握して対処を考えている！
●キャサリン　なんやのー？　勝ったんウチやでー……？　褒めてくれへんのー……？　放置なん……？　…………………これはこれでおいしいなぁ♪

イベントB1 VS きら

戦闘前……

●きら　ん？　そのアホ面は……キャシーか！　久しぶりじゃないか。再会を記念してまずはドロップキックでもくれてやろうか？
●キャサリン　おー！　よっしゃー！　どんとこーい！　全部受け止めたるでー♪　カモンカモーン♪
●きら　嬉しそうな顔するな、バカ！　……で、何しに来たんだ？　大阪への里帰り以外で日本に来る理由は何だ？
●キャサリン　せや、聞いたって！　ウチの研究成果が米国聖霊庁に正式導入されるかもしれへん！　今な、実績作りまくってアピール中や！
●きら　そうか、貴様のようなバカの研究でも受け入れられる日が来たのか。よかったじゃないか、キャシー。
●キャサリン　せやねん。あとはなー、きら、おのれをぎったんぎったんに叩きのめしたらアピール完了や♪　ほな、よろしゅう♪

戦闘後……

●キャサリン　ぃよっしゃー！　勝ったで！　どないやー！　なんやようわからんけどなー、きらを見下ろすんはたまらんなー♪
●きら　…………………この私がキャシーごときに。そうか……負けたのか……。
●キャサリン　なんやなんや、らしくないで、きら。確かにウチのヨドガワは最強や。せやけど、きらのぶよぶよも大したもんや。
●きら　キャシー……気をつかうな……――とか言うとでも思ったかッ！　貴様が泣きわめくまでブン殴ってやるッ！
●キャサリン　第2ラウンドはステゴロ場外乱闘かいなっ！　負けへんで、あほんだらーっ！　ウチのパンチはごっついで～♪
●きら　貴様は256倍返しの電気アンマの刑だ！　せいぜい腹をくくっとけ！　うおりゃあ～～っ！

キャサリンさんに突撃Q&A

Q.1　**趣味は？**：趣味ゆーてもなー、ぎょーさんあり過ぎて困ってまうわ。せやけど、やっぱイチバンはメカいじりやな！
Q.2　**好きなものは？**：タコヤキとオコノミヤキは外せへんで！　もちろん関西風やで！　アカシヤキも嫌いやない！
Q.3　**嫌いなもの、苦手なものは？**：それもなー、ぎょーさんあり過ぎやねん。んー、イチバン嫌いなんは、ノリツッコミを恥ずかしがってよーせんヤツ。

イベントB2 VS きら

戦闘前……

●きら　キャシー。貴様もずいぶん偉くなったな。このきら様がまさか貴様を探す羽目になるとは思わなかったぞ。
●キャサリン　きら、ウチを探しとってん？　タコヤキ欲しいんか？　これはウチのおやつやから、アカンで。
●きら　いらんわ、バカ！　私が用があるのは、貴様が開発した無駄にデカいヤツだ！　何でも、美凰をヘコませたそうじゃないか？
●キャサリン　ほっほ～。ウチのヨドガワにきょーみしんしんっちゅーコトかいな？　せやったら、本物見せたるでー♪
●きら　いつもの根拠のない自信じゃなさそうだな。キャシーのくせに、期待させてくれる。私はいつでもかまわんぞ？
●キャサリン　きら、自分みたいなんを飛んで火に入る夏の虫っちゅーんやで！　いわしたるさかい、往生しいやー！

戦闘後……

●キャサリン　……なんや、この虚しさは。明芳の美凰に勝って、きらのぶよぶよに勝って——
●キャサリン　ウチのヨドガワは間違いなく最強やって全世界に向けて自慢できるっちゅーねん。せやのに……何でこんな虚しいんやろ……。
●きら　クソ……こんなデカいだけしか取り得のないクズ鉄のカタマリと、バカ丸出しの開発者にここまでコケにされるとは……許さん……！
●きら　おい、貴様……たかが1回限りのまぐれで何を調子に乗っている？　これまでの戦いのトータルで考えろ、トータルで！
●キャサリン　ほぼイーブンやろ？　まぁ、お情けで仮にきらの方が白星多かったとしても今回の勝利は白星100発大逆転やでー♪
●キャサリン　科学者のくせにロクに算数もできないのか？　どんな計算したらそうなるんだ、おい！　……こ、こんな真性バカに負けたのか……。

仇討ちイベントA　CPUキャサリン用メッセージ

発生条件

●美凰を倒している

自分、美凰ボコしたんやって？
美凰と言えば明芳が開発したごっついロボ。
ウチのヨドガワに匹敵するハイテクや。
それをボコすとか自分、ごっついなー。
その調子でウチの相手もしたってやー♪
ヨドガワ、いくでー！

仇討ちイベントB　CPUキャサリン用メッセージ

発生条件

●きらを倒している

きらのアホがボコられたんはしゃーない。
せやけどな、自分、ちょい空気読んだって。
ウチ、何しに日本に来たんかわからへんわ。
せやから、ウチ、ホンマやったら
きらにやるつもりやったこと全部、
自分にブチかましたるでー！

仇討ちに対して勝利

ウチとヨドガワは最強やゆーてるやん。
なんぼでも挑戦受けたるでー♪
ふたりいっぺんでもかまへんでー♪

おっしゃ！　話はよーわかった！
ウチも浪速の女や。煮るなり焼くなり
好きにせえ——って嘘や！　本気にすなー！

いやなー、自分、怒る気持ちもわかるで。
しかしな、ホンマそれでええんか？
プリプリ怒ったかておもんないやろ？

VS. アンジェリア

ARCANAHEART2

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●キャサリン　ほー。子分。その発想はあれへんかった。きらを子分にするんか、ウチが子分になってまうんか……ぞくぞくするわー♪
●謎の少女　おいこらー。遠い目をして私を無視するな。可哀相な何かを見る目で見てやるぞー？　おーい、こっち向けバカー。殴るぞー？
●キャサリン　——アカン！　妄想でトリップしてもうた。……自分、何で泣きそうな顔してグー握ってんの？　ウチとやる気かー！？

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●キャサリン　なんや、そない後味の悪いコト言わんとき。気にしてまうやん。……しゃーないな、追いかけたろ。

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●キャサリン　うそやーん！　逆やろ、逆！　ウチが見逃してやったんちゃうかー！？　って、ここ、ごつい術式仕込んどるなー。
●？？？　——そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●キャサリン　……んー？　なんや、自分、ホラ、アレや、どっかで見たことあるような気ィすんねん。アカンなー……よう憶えてへん……。
●ミルドレッド　初めまして、キャサリン京橋……。私は光のアルカナ·ミルドレッド。アンジェリア·アヴァロンの守護聖霊……。
●ミルドレッド　私の過去の事は忘れてくれて構わないよ。それより、君は今の自分が置かれている状況を考えた方がいい。
●アンジェリア　……で、お前、この状況でどうする？　ミルドが境界溶融現象とかいうのを起こらないようにしてくれてるんだけどな。
●アンジェリア　もう時間の問題だぞ。止めたければ、まずは私とミルドを倒すこと。次は境界の維持と結界の破棄。できるか？
●キャサリン　なんや、よーわからへんけど、自分らをいてもーたらええっちゅーことか？　おっしゃ！　ヨドガワ、やったるでー！
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。——いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

エンディング

ARCANAHEART2

●キャサリン　んなーっはっはっは！　なんぼふたり掛かりやゆーても、ウチとヨドガワの敵にはなれへんでー。
●キャサリン　ほな、ぼちぼち片して、お仕事終了にしとこかー♪
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように——
●アナウンサー　——消えた！？　………………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも……。

数日後——

●キャサリン　お、明芳に美凰♪　おーい、もうかりまっかー♪　ぼちぼちでんなー♪
●美鳳　キャサリン、残念ですがきらは不在です。どうやらアナタに負けたことが原因で、自宅兼研究所に引きこもっているようです。
●明芳　今日、中国に帰るから挨拶でも、って思ってたんだけど……残念ね。飛行機の時間も押してるし……。
●キャサリン　そらしゃーないなー。せやったら、きらのことはウチに任せとき！　ウチが責任もって、根性叩き直したる♪
●美鳳　では、これで私と博士は失礼します。きらのこと、よろしくお願いします。
●キャサリン　おっしゃ！　ほな、早速きらの家に突撃や！
●きら　——その必要はないぞ、キャシー。お前とクズ鉄をツブす新兵器の開発に熱中し過ぎていたが……ついに完成した！
●きら　喜べ、キャシー。お前を私の世界征服計画最大の障害に設定した。まず、お前を倒す。全てはそれからだ！
●キャサリン　そか。ほんなら、きら、場所変えよか。海がええな。大海原を臨める岬がええな。水平線が見える夕日の海がええなー。
●きら　おい、気安いぞ、キャシー。くっつくな！　ええい、肩を組むな！　これから貴様と戦うんだぞ！
●キャサリン　きら、ええか？　あの夕日を見ぃや。ごついし、まんまるいし、まっかっかや。自分とか、ほんましょーもない気分になる。
●キャサリン　……きら、ウチも自分も、ちっぽけや。ひとりでやれることには限界がある。できへんことは、素直に誰かに頼るんや。
●キャサリン　きらの大好きな世界征服にしても同じや。自分ひとりでできへんなら、みんなと一緒に世界征服やったらええねん。
●きら　………………………………あ？　キャシー……何を言っているんだ？
●キャサリン　研究もひとりでやるよりみんなでやる。世界征服もせや。みんなでやった方がおもろいで。
●キャサリン　2人でやったら、はんぶんこ。3人でやったら、さんぶんこ。4人でやったら、よんぶんこ。
●キャサリン　それでみんなニコニコや♪　きら、ウチはいつでもきらのライバルやし、マブダチやし、ついでにその他もろもろや。
●キャサリン　ウチはいつだってきらの味方やでー！　いつでもウチの胸に飛び込んで来ぃやー！　いつでも受け止めたるー！
●きら　うおおおおおおおぉぉぉ～～～～～ッ！　臭過ぎる！　鼻が曲がる！　脳が腐る！　貴様、本当にアメリカ人か！？
●キャサリン　生まれはアメリカ、心はいつでも浪花節！　遠慮せんとウチに何でも任しときー♪　んなーっはっはっは！

バッドエンド

ARCANAHEART2

●キャサリン　なんやなんやなんやー！？　ヨドガワのエンジンがオーバーヒート？　エーテルの過剰供給？　ありえへーん！
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●アンジェリア　物質体なくなってもーたら大事や！　みんながみんな、エーテル体だけで生きていけるワケちゃうねんで！
●アンジェリア　そりゃそーだ。みんながみんな、私やミルドのようになってたまるか。ま、他人のことより自分の心配しろって。
●キャサリン　あかーん！　ヨドガワ、しっかりせぇや！　ウチ、お前を置いてどっか行ってまうような真似したないねん！　後生や、動いてーな！
●美鳳　富士山上空の次元の歪み、強度測定可能レベルを逸脱。臨界突破。博士、キャサリン京橋が危機的状況です。
●きら　——おい、明芳、美凰。まさか、あそこにキャシーがいるのか？
●明芳　ナイスタイミング！　ご明察よ、きら。キャシーの救出と境界溶融現象を阻止する緊急ミッション開始！
●きら　あー、わかったわかった。本当にあいつは私が構ってやらないと……。具体的な手段は途中で考えるぞ！
●美鳳　了解しました。では、博士、きら。急ぎましょう。

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

キャサリンさんに突撃Q&A

Q.4　特技は？：今度、ウチのお手製のタコヤキとオコノミヤキをごちそうしたる！　ホンマに美味しすぎて、ほっぺたどーん落ちて、アゴがーん外れて、目ん玉ぼーん飛び出るで！
Q.5　自分のチャームポイントは？　逆に直したい部分は？：ウチの自慢はこのぐらまらすなぼでぃやで！　んで、もうちょい細かい気配りできるようになりたいな！
Q.6　好きな異性のタイプは？：はー。男かー。ハンパな男より男らしい女もおる世の中やしなー。あんま興味ないわ。

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	もうかりまっかー。ぼちぼちでんなー。
キャラクターセレクト　10秒待機	……なんや、ノリ悪いなぁ。挨拶やで？
キャラクターセレクト　15秒待機	まー、そうやな、何も言わんとウチに任せとき！
キャラクター決定	おっしゃ！　ウチの出番やでー！
聖霊契約呪文演出	フレーフレー、聖霊さん♪　ウチのためにがんばったてー♪
ストーリーモード　登場演出動作	ヨドガワ、スタンバイ！　ゴゴゴゴゴ……じゃきーん。行くで、ヨドガワ！
対戦前　登場演出動作	敵さん発見！　がしゃーん。ぶしゅー……。どっからでもかかって来ぃや！
敗北演出(1本目)	なにすんねん？
勝利2本目A(ストレート勝ち)	んなーっはっはっは！　ウチのヨドガワは最強やでー♪
勝利2本目B(通常勝ち)	お立ち台やでー。かわいく撮ってーな♪
勝利2本目C(瀕死勝ち)	ヨドガワ、よーがんばった♪　磨いたるで～♪　きゅっきゅっきゅ～♪
引き分けA(1本目)	ったく、しゃーないなー。
引き分けB(2本目)	今日はこの辺で勘弁したるわ。
判定負けA(1本目)	あっ、あかん、あかん。あぅ……。
判定負けB(2本目)	ちょっ！　ちょお待ったって！　ちゃうねん、ウチのせいちゃうねん。……あんっ。
攻撃(弱)	やー！／たー！／ごー！
攻撃(中)	とー!!／とりゃー!!／ごー!!
攻撃(強)	いけー!!!／ほりゃー!!!／ごー!!!
ふっ飛ばし	ばこーん！／ばちこーん！（溜め成立）
打ち上げ	ずごーん！／ずがごーん！（溜め成立）
空中特殊攻撃	ぼーっ！
しゃがみ弱攻撃	ぽかぽかー！
地上➡+強攻撃	どついたる！
地上⬅+強攻撃	しばいたる！
ミサイル発射やー！	はっしゃー！／命中！（ヒット）
ラリアットぶんぶんぶん！	ぐるぐる！／ぶんぶん！／目が回るぅー！
押しつぶしたるっちゅーねん！(発生)	とっしーん！
押しつぶしたるっちゅーねん！(成立)	どないやー！
ミサイルぎょーさん発射やでー！	なにわの根性三連発！
めっちゃ回るでラリアット！(発生)	ごっついラリアットやー！
めっちゃ回るでラリアット！(成立)	いつもより多めに回っとるでー！（上昇）／おわー！（下降）
めっちゃ回るでラリアット！(着地)	気持ちわるぅ……。
回転力は遠心力で破壊力や！(発生)	歯ぁくいしばりやー！
回転力は遠心力で破壊力や！(成立)	ひょえええぇぇぇぇ～～～！／回りすぎやー！(Lv3)／アホー！(Lv4)
回転力は遠心力で破壊力や！(着地)	うぇ……戻しそうや……。(Lv4)
アルカナ必殺技	ってーっ！（撃てーっ）／そこやー!
アルカナ超必殺技	ごついの行くでー！／逃がさへんでー！
アルカナブラスト	えー加減にしいや、ホンマ！
アルカナフォース	ヨドガワ！　リミッター解除やー！
アルカナブレイズ(溜め)	びんちびんちびんちー。
アルカナブレイズ(汎用)	聖霊さん聖霊さん、ひとつよろしゅう頼んますー！
アルカナブレイズ(メデイン)	メデイン、後生や！　ウチのこと、助けたってー！
ダメージ(弱)	ぶっ！／あたっ！／ひー！
ダメージ(中)	おっ!!／ぎゃ!!／あたっ!!
ダメージ(強)	おっ!!!／ぎゃ!!!／あかんて!!!
受身	ひえー。(地上)／うひー。(壁)／うぶ……。(空中)
投げ失敗	ちっ!
ダウン(1本目)	こらあかん！
ダウン(2本目・通常)	うそやーん！
ダウン(2本目・特殊)	なんでやねーん！
コンティニュー待機	いややー！　まだ終わられへんっちゅーねん！
コンティニュー決定	ぃよっしゃー！　こっからが本番やでー！
ゲームオーバー	うそーん！　こんなん予定にあれへーん！

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対１人目
ウチのヨドガワの性能、見せつけたるでー！
手っ取り早いんは戦闘、ボコす、勝利！
完璧やー♪　ウチの理論は完璧やでー♪

乱入対戦前・対２人目
おっしゃー！　ヨドガワ、２回戦や！
ウチらの強さを見せびらかしたるー！

乱入対戦前・対３人目
ヨドガワ、３回戦や！
気合い入れて、いわしたるでー！

乱入対戦前・対５人目
ヨドガワ、５回戦や！
遠慮することあれへん！
こんなん、やり過ぎぐらいで丁度ええねん！

乱入対戦前・対 10 人目
ヨドガワ、10 回戦や！
もっと暴れてもええって。ウチが許す！

乱入対戦前・対 20 人目
ヨドガワ、20 回戦や！
まぁまぁええ感じやけどなー、米国聖霊庁を
納得させよ思うたら、もっとや！　もっと！

乱入対戦前・対 30 人目
ヨドガワ、30 回戦や！
ごつさとパワーにこのタフネス！
１家に１台ヨドガワの時代も近いでー♪

乱入対戦前・対 50 人目
ヨドガワ、50 回戦や！
せやけど、回数だけやったらアカン。
ヨドガワらしさもアピールや！

乱入対戦前・対 100 人目
ヨドガワ、100 回戦や！
もう、ウチから言うことあれへん！
やっぱウチのヨドガワは最高やでー♪

乱入対戦前・汎用１
次やー！　つぎつぎつぎつぎつぎぃー！

乱入対戦前・汎用２
ほな次！　次の敵さん来たってー！
ウチもヨドガワも絶好調やでー♪

乱入対戦前・汎用３
んー……今、何回戦やったか憶えてへん……
けど、そんなんどーでもええな♪
次の敵さんもいてまうだけやしな！

乱入対戦前・汎用４
なんぼでもかかってきぃやー！
なんぼでも返り討ちにしたるでー！

乱入対戦前・汎用５
気合いやー！
ウチとヨドガワの燃料は気合いやー！
いっちょ気合い入れて戦闘開始やー！

乱入対戦前・汎用６
あかーん！　腹減ってもーた！
非常用のタコヤキでウチはええけど、
ヨドガワは浪速の根性でふぁいとや！

勝利・アルカナブレイズ（専用）
おーきに、メデイン。
ホンマ、助かったわー。
めっちゃ愛しとるでー♪

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
いやー、もー、ホンマになー。
アルカナさん、毎度おーきに。
これでもな、めっちゃ感謝しとるでー♪

勝利・アルカナ超必殺技１（専用）
磁力言うんはあんまし見えへんから、
ほんまは何やってんのかよーわかれへん。
メデイン、かんにんやでー。

勝利・アルカナ超必殺技１（汎用）
ウチにはヨドガワもおるし、
アルカナさんもおる。
どっちもホンマにありがとーなー♪

勝利・アルカナ超必殺技２（専用）
どや？　別に鉄やなくてもメデインの
磁力は吸い付けるんやで。聖霊界の事象は
物質界の理論だけでは推し量れへんなー♪

勝利・アルカナ超必殺技２（汎用）
アルカナさんのおかげで
ウチはまだまだ余裕やでー。
せやから、今日はこのへんで勘弁したるな♪

勝利・クリティカルハート
どやどやどやー！　どないやー！
ウチとヨドガワのコンビは最高やでー！
んなーっはっはっはっはっはー！

勝利・超必殺技（体力半分以上）
ウチは聖霊機工学の歴史に天才美少女として
名を残すサクセスロードのド真ん中や！
自分、邪魔せんといてなー♪

勝利・超必殺技（体力半分以下）
ヨドガワの洗練されたフォルムは完璧や。
ウチ、聖霊機工学だけちゃう。
デザインセンスも天才的やなー♪

勝利・必殺技（体力半分以上）
ウチとヨドガワに勝ちたいんやったらなー、
聖霊さんのコト、もうちょい勉強しいや？
別に聖霊機工学やれとか言わへんから。

勝利・必殺技（体力半分以下）
人生は何もかも実験である。
――どや？　ウチが考えた名言や。
本にしたらごっつ売れると思わへんか？

勝利・通常技１（体力半分以上）
ヨドガワ、よーやった♪
今日はがっつりメンテしたる！
そらもー、スミからスミまでねちねちとな！

勝利・通常技２（体力半分以上）
どないやー！　これがウチのヨドガワやー！
んなーっはっはっはっは！
米国聖霊庁に正式導入される日も近いでー！

勝利・通常技１（体力半分以下）
何でやのー？　もっとウチと遊んだってー。
こんなんで終わってもーたらおもんないで？
なーなー、聞いてんかー？

勝利・通常技２（体力半分以下）
もっともっと、ウチのことしばいたってー！
……ちゃうねん。ウチ、Mとちゃうねん。
ホンマやって。信じてーな！

勝利・同キャラクター１
コンビ芸人かー……それもええけどなー……
ウチの相方はヨドガワしかおれへん。
かんにんな。

勝利・同キャラクター２
おわー！？　なんでやねーん！
なんで自分、ヨドガワに乗ってんねーん！
ヨドガワはウチの試作一番機だけやでー！？

勝利・同キャラクター３
ウチのコスプレかいな？
せやけど、らぶりーきゅーとでぐらまらすな
ウチを完璧には再現してへんで。アウト！

アーケードモードクリア１
アーケードモード、クリアやでー♪
まー、ざっとこんなもんちゃうか？
遊んでくれて、ありがとうなー♪

アーケードモードクリア２
ぼちぼちウチのヨドガワの研究成果が
現れ始めたっちゅートコかいな？
せやけど、ホンマはこんなもんちゃうでー。

アーケードモードクリア３
自分のおかげでヨドガワの実戦データも
ええ感じでとれたわー。
おおきに♪

アーケードモードクリア・スコアランクイン
ほー♪　スコアランキングかいなー。
今回はこんなトコやけど、
こっから追い上げるんがカッコええねんで！

アーケードモードクリア・スコア２位達成
スコアランキング２位かー。ええ感じやで！
もっとウチのヨドガワ褒めたってー♪
おだてたらもっと高いトコまで飛んでくで！

アーケードモードクリア・スコア１位達成
よっしゃー！　スコアランキング１位や！
あいあむ　なんばーわん♪
やっぱウチとヨドガワは最高のコンビやー！

ロケテスト仕様
どや？　おもろかったやろー？
せやけどな、ホンマはもっとごっついねん！
製品版もぎょーさん遊んだってやー♪

コンティニュー待機

ヨドガワのレバーを ➡⬇⬊ ！
ほんで攻撃ボタンをぼちっとな！
――ミサイル発射やー！

ヨドガワのレバーを ⬇⬋⬅ ！
ほんで攻撃ボタンをぼちっとな！
――ラリアットぶんぶんぶん！

ヨドガワのレバーを ⬅⬋⬇⬊➡ ！
ほんで攻撃ボタンをぼちっとな！
――押しつぶしたるっちゅーねん！

ヨドガワのレバーを ➡⬇⬊ ！
ほんで AB（ゲージ消費）をぼちっとな！
――ミサイルぎょーさん発射やでー！

ヨドガワのレバーを ⬇⬋⬅ ！
ほんで㈷㉃（ゲージ消費）をぼちっとな！
――めっちゃ回るでラリアット！

ヨドガワのレバーを ➡⬊⬇⬋⬅➡ ！
ほんで AB（３ゲージ消費）をぼちっとな！
――回転力は遠心力で破壊力や！

ウチからのアドバイスや！
回転力は遠心力で破壊力や！　は、
レバーぎょーさん回したってやー♪

ヨドガワのレバーを ➡ ！
ほんで C ボタンをぼちっとな！
――ヨドガワハンマー発射やー！

ヨドガワのレバーを ⬊ ！
ほんで C ボタンをぼちっとな！
――グラウンドヨドガワハンマー発射やー！

ヨドガワのレバーを ⬅ ！
ほんで C ボタンをぼちっとな！
――ヨドガワドリルでどりどりやで！

ヨドガワのレバーを ⬋ ！
ほんで C ボタンをぼちっとな！
――グラウンドヨドガワドリルはロマンや！

ヨドガワでジャンプ！
ほんで E ボタンをぼちっとな！
――ヨドガワバーニアぼーっ！

あたー……。こらかなんわー……。
タコヤキ食って根性入れ直しやで……。

偶然たまたまうっかり負けてもうたわー♪
んなーっはっはっは！　せやけど、
こっから逆転するからかっこええねん♪

おわー！？　ヨドガワがぶっ壊れとるー！？
修理や修理ー！　F1 のピットもびっくりの
超スピードで修理して再出撃やー！

ヨドガワー！　落ち着きやー！
ちゃうねん。ウチが悪いわけちゃうねん。
悪いんは……たぶん、運……ちゃうか？

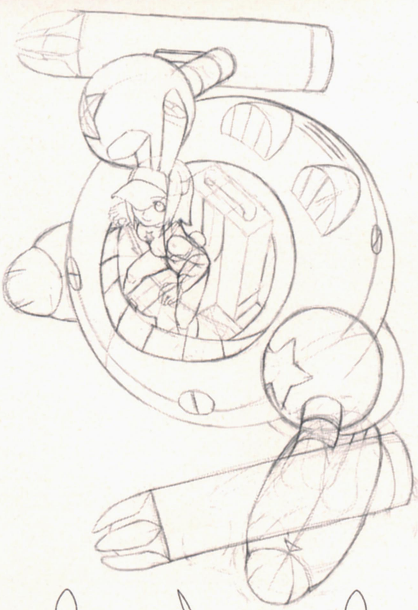
ウチはらぺこやねん。
オコノミヤキ食べたいわー。
そしたら、もうちょい気張れるわー♪

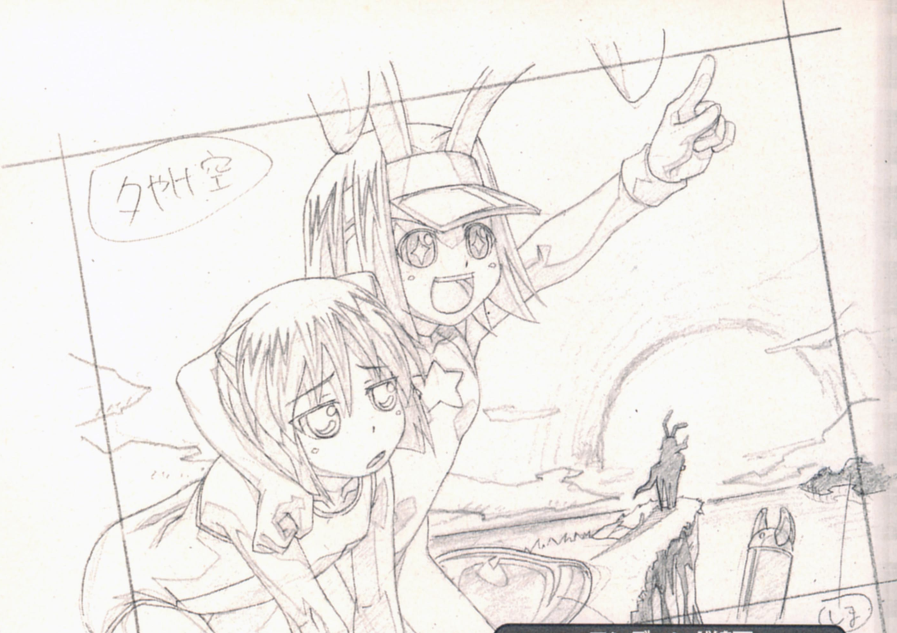
かんにんや、かんにん。
ウチとヨドガワにも調子ゆーのんがある。
次はきっちりやったるでー♪

キャサリンさんに突撃Q&A

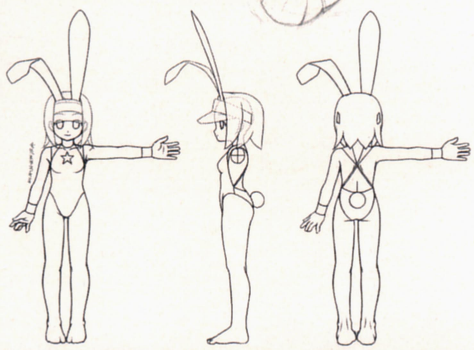
Q.7　**将来の夢は？**：ウチは天才美少女として聖霊機工学の歴史に名を残すんやでー！
Q.8　**日本に来た感想は？**：まー、おばあの家には毎年夏に帰省してるんで、日本がええとこやっちゅーことはよう知ってんねん。関東は初めてやったけどな。
Q.9　**海外旅行はよくしますか？**：前の質問とかぶってまうけど、大阪のおばあの家には毎年来てるで。

キャサリン京橋
線画設定集



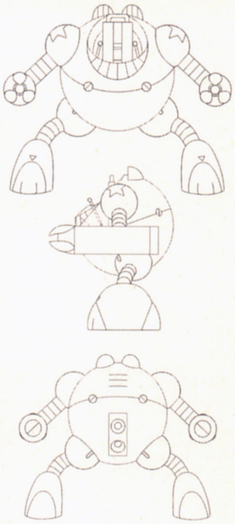


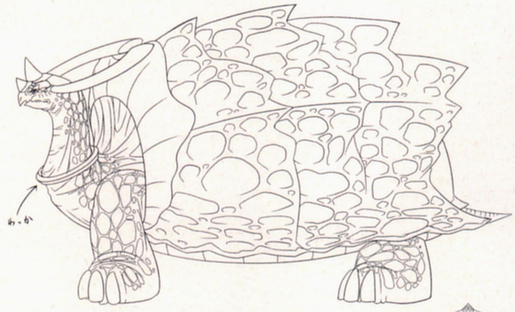
エンディング線画
キャシー流の浪速節が炸裂するエンディング。
ホンマ、真っ赤な夕焼けが目にしみるで！

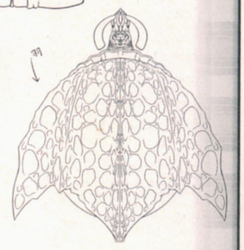


キャサリン三面図
きらのスクール水着に対抗するように、こちらはレオタード。レースクィーンのイメージに近いものとなっている。

テリー淀川三面図







磁力のアルカナ　メデイン
磁力を司るアルカナ・メデインは、重量感たっぷりの「亀」をモチーフにしてデザインされている。すべてのアルカナに共通して存在する羽とリングも、自然な形でデザインに取り入れられているところも見逃せない。

キャサリン❤裏設定
～テリー淀川開発秘話 1～

3年前、同じキャンパスにいた華明芳は、キャサリンを子供だからと邪険に扱うこともなく、むしろキャサリンに合わせてくれることの方が多かった。それが素なのか天然なのかはわからないけれど、キャサリンにとって良き姉であり、同時に尊敬できる人物で目標となる科学者だった。

去年まで同じキャンパスにいた大道寺きらは、キャサリンと年齢が近いという共通点をきっかけに、親しくなるのに時間はそれほどかからなかった。いつまでも良き友であり、良きライバルでいられれば、と思っている。

一人キャンパスに残ったキャサリンは、明芳の美凰、きらの自立型エーテル伝導体という、それぞれの輝かしい研究成果を知って奮起した。みんながアッと驚いて喜ぶ巨大ロボを造るという子供の夢のような話に、まさか米国聖霊庁が興味を示すとは思いもしなかった。トントン拍子に話が進んで資金を得て、ついにテリー淀川の開発が始まった。
（続く？）

磁のアルカナ　メデイン設定

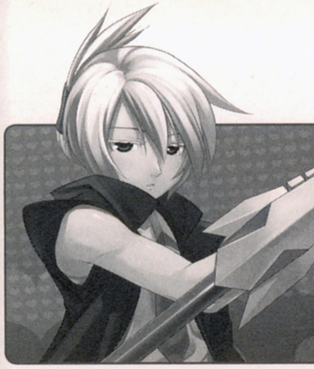
●万年を生きた霊亀：物質界の表現で言えば「まるで隕石」のような甲羅を持つ、巨大な亀の姿をしたメデインは、聖霊界に古くから生きていて、最古のアルカナと呼ばれる存在に数えられる。万年を生きたとも言われているが、真偽のほどは定かではない。しかし、そう言われるに値するだけの知識と貫禄を持ち合わせている。なお、同じく最古のアルカナと呼ばれているオレイカルコスとは、あまり仲が良くない。

●契約：キャサリン京橋の守護アルカナ。特筆すべき事のない穏やかな日々を過ごしているメデインの密かな楽しみは、物質界で新たな学問としてその地位を確立しつつある、「聖霊工学」全般の発展の様子を傍観すること。ある日、特定の固体に焦点を絞るのも面白いかもしれないと思い立ち、見ていて一番退屈しないであろうキャサリン京橋に注目した。それが契約のきっかけとなった。メデインから率先して動くことはなく、キャサリンの頼みに必要な分だけ力と知識を与える。

●磁界の法則：メデインの磁力は非常に強力で物質界のあらゆる鉄分に作用する。その気になれば、人間の血液中の鉄分にさえ影響を与えられる。

キャサリンさんに突撃Q&A

Q.10　必殺技の名前はどうやってつけた？：ヤボなこと聞いたらアカンて。そんなん、その日そのときの気分で適当に決めるだけやん。
Q.11　ウサ耳のバイザーには何か秘密があるのでしょうか？：自分な、空気読めるようになりや。乙女の秘密に触れたらアカン。馬に蹴られて死んでまうで？
Q.12　ライバルである大道寺さんに一言：きらー、めっちゃ好っきゃでー♪　……冗談やで？　ウソやからな？　ちょお待ち！　もう録音したってなんや!?　後生やから消したってーな！　いややー！

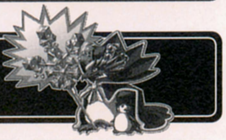


ゼニア・ヴァロフ

敵に背を見せる生き方は知らない。

ゼニア・ヴァロフ。現在は解体された露国聖霊警察隊での軍役を経て、聖霊事変専門の傭兵となる。聖霊関連であれば受ける仕事は選ばない。幼き日の記憶と共に感情も失われた——と噂される冷徹な仕事ぶりは世界的に有名。関東一円に大量発生した次元の歪みに対し、西欧聖霊庁からの災害派遣の報せを受け、露国聖霊庁はゼニアを雇い、日本に送る。
「…………………………………始めるか」

メッセージデータ



通常戦闘会話

ARCANAHEART2

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●ゼニア
VS ペトラ	露国聖霊庁も長くはなさそうですわね。 災害派遣に傭兵ひとりを投入するだけ。 組織としての統制維持で精一杯なのかしら？	……組織に固執する意義がわからない。
VS キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ——ほほー、旧露国聖霊警察隊の兵隊さん！ こらまたごっついお人やでー。	……貴様に何か関係あるか？
VS ドロシー	——あ、あの人に訊いてみよう。 すみません、人を探してるんです……けど、 い、いえ、その、何でもありません……。	……探し物は自分で探せ。 見つけた時、横取りされたくなければ。
VS エルザ	やあ、あのゼニア・ヴァロフと こんな所で会うなんて……初めまして。 提案があるんだけど……交渉の余地なしか。	……今の雇い主は露国聖霊庁。 西欧聖霊庁と共闘する理由は無い。
VS クラリーチェ	人前にあまり姿を現さない有名人って どんな気分なんですの？ 教えてくださいな、ゼニア・ヴァロフ様。	……知らん。 知りたければ自分でそうなれ。
VS はぁと	あ、あのー……？ 外国の方のようですけど何かご用ですか？ この辺り、今はちょっと危ないんですよー。	……貴様に用は無い。 用があるのは次元の歪みだ。
VS 冴姫	あなた……何者なの……？ はっきりとはわからないけど…… 普通じゃない。	……傭兵だ。他の何でもない。
VS このは	むむむ、相当な使い手と見ましたぞー。 どうやら同業者のようでもありまするなー。 さてさて、どうしたものでするかー……。	……どうもしない。さっさと帰れ。
VS 舞織	露国聖霊庁と契約し、日本に派遣された 傭兵……あなたがあの、ゼニア・ヴァロフ。 日本聖霊庁を代表して、お礼申し上げます。	……仕事だ。気にするな。
VS 美凰	ゼニア・ヴァロフ……？ 誰から何を依頼されて日本に来たのですか？	……露国聖霊庁の依頼だ。 それがどうかしたか？
VS リリカ	うっわ～……。 何かヤバげな雰囲気のがいるな～……。 関わり合いにならないようにしよーっと。	……そうしろ。 私に関わるな。
VS リーゼロッテ	私の邪魔しないで。 怪我したくない…………でしょ………？	……………………………………そうだ。 怪我をしたくなければ…… 私の邪魔をするな。
VS 頼子	…………………………………あれ？ 気のせいかな？　遠目にはすごく雰囲気が 似てると思ったけど……。	……似ている？　誰と？　見間違いだ。
VS きら	貴様、なかなか骨がありそうじゃないか。 ——よし、このきら様の邪魔をしろ。 遠慮なく叩き潰してやる！	……実力に見合った言葉を選べ。
VS フィオナ	……ゼニア・ヴァロフさん！？ あの旧露国聖霊警察隊の……！？ どうして日本にいるんですか！？	……仕事だ。 他になにがある。

イベントA1 VS リーゼロッテ

戦闘前……

●リーゼロッテ　……同業者のお出まし？　私の邪魔、しないで。しっしっ。
●ゼニア　……"緋目の人形遣い"か。排除されたくなければ、すぐに去れ。
●リーゼロッテ　へぇ……面白いこと、言うね。痛い目にあいたいの？　マゾ？
●ゼニア　……みっつ数える。それまで待つ。ひとつ……ふたつ……みっつ。

戦闘後……

●ゼニア　……ここは子供の来る場所ではない。理解したなら帰れ。
●リーゼロッテ　……………………………………………………？
…………………あなた、誰？　名前は？　出身は？　どこで育ったの？
●ゼニア　ゼニア・ヴァロフ。出身は知らない。モスクワの孤児院で世話になったが、それ以前の記憶はない。それがどうした？
●リーゼロッテ　……そう。ありがとう。……ゼニア・ヴァロフ、またね。

イベントA2 VS このは

戦闘前……

●このは　わふぅ……何者でござるかー？　只者でないことは分かりまするが……。
●ゼニア　……ここは危ない。子供は怪我をしないうちに帰れ。
●このは　むー。そうは申されましてもなー。このははここの次元の歪みを封じねばなりませぬ故、ご理解くだされー。
●ゼニア　……そうか、敵か。では、排除する。

戦闘後……

●ゼニア　……そのまま寝ていろ。後で医療施設に連れて行く。
●このは　きゅう……こんなはずでは……。このはは、次元の歪みをたんまり封じて……たんまり褒めてもらいたかったでする……。
●ゼニア　……あきらめろ。次元の歪みは私が封じる。私の仕事だ。
●このは　うわあああぁぁぁ～～～ん！　神依さまー！　このはは神依さまの信頼にお応えできず……ひっく……申し訳ございませぬー！

イベントB1 VS 神依

戦闘前……

●神依　その立ち振る舞い、並ではあるまい。相当な手練れとみるが、さて、これほどの者が何用で参った？
●ゼニア　……仕事だ。他はない……はずだったが、気が変わった。
●神依　ほう……何やら険しい眼で私を見据えているようだが……。さて、気が変わったとは如何なることか？
●ゼニア　……貴女の逸話は聞いている。"Millennium Keeper"。興味がある、では理由にはならないか？
●神依　その呼ばれ方は幾久しく感じられるな……。——よかろう、相手になろう。まずは、名を訊いておこうか。
●ゼニア　……ゼニア・ヴァロフ。

戦闘後……

●ゼニア　……この程度か？　手を抜いているのか？
●神依　どのような苦言も甘んじて受けよう。故に、ここは手を引いてもらえまいか。……時間が惜しい。
●ゼニア　……次元の歪みか。
●神依　然り。心躍る立ち合いではあるが、本来の役目を忘れてまで興じるだけの余裕はなくてな……すまん。
●ゼニア　……了解した。いつか、飽きるまで相手をしてもらう。
●神依　うむ、その時は必ず。——では、いずれまた。ゼニア・ヴァロフ。

ゼニアさんに突撃Q&A

Q.1　**趣味は？**：クッキーを焼くと、懐かしい気持ちになる。不可解だ。
Q.2　**好きなものは？**：私が世話になった孤児院は良い場所だ。あそこの子供たちはかわいい。
Q.3　**嫌いなもの、苦手なものは？**：私の邪魔をするモノはすべて敵だ。

イベントB2 VS 神依

戦闘前……

●神依　これでなかなか気の短い性分でな……。ゼニア・ヴァロフ……何時、私の前に姿を見せるのかと心待ちにしていた。
●神依　貴様がこのはを町医者に送り届けた件については感謝する──が、それで丸く収めるには私は狭量でな……。
●神依　このはに仇を為した貴様を許せはせん。己が愚、我が怒り、如何程のものか……。……ひとつ、立ち合ってもらおう。
●ゼニア……先日の子供の身内か。了解した。
●神依　朱鷺宮千年守神依──いや、この立ち合いは役目にあらず。彌勒院神依葦胤、いざ、参る！
●ゼニア　千年守……そうか、"Millennium Keeper"。欧州に名を馳せた伝説の存在……。

戦闘後……

●ゼニア　……これほどとは。だが、まだ終わらない。続けよう。
●神依　……ここまでにしよう。手荒な真似をして申し訳なかった。許せ、ゼニア・ヴァロフ。
●神依　悪意があって事に及んだわけではあるまい。尋常の立ち合いに、このはが敗れた。
●神依　ついぞ近しい者を傷付けられたことで、逆上し、恥知らずな行いに及んだ……。すまぬ。謝って済むことではないが──。
●ゼニア　……いや、こちらこそ、必要以上に手荒く扱った可能性もある。この件はこれで終了しよう。
●ゼニア　……では、私は仕事に戻る。いずれ、存分に拳を合わせたいと思う。

VS. アンジェリア

ARCANAHEART2

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●ゼニア　……その必要はない。理由も見当たらない。
●謎の少女　お前、アタマ固すぎるぞ……。しょーがない。お前に合わせてやる。私を親分と認めさせるためにな♪
●ゼニア　……群れる気はない。他を当たれ。

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　も一怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●ゼニア　……？　巨大な次元の歪みを目標の退路に発見。追跡を開始する。

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●ゼニア　関東一円の次元の歪みへの対処。それが今回の任務だ。この結界も破棄する。邪魔をするな。
●？？？　──それは困るな、ゼニア・ヴァロフ。依頼主は露国聖霊庁かな？　政治の駒として使われて満足かい？
●ゼニア　ミルドレッド・アヴァロン……。何故とは問わない。対処する。
●ミルドレッド　しつこいようだが、それは困るな。今の私は光のアルカナ・ミルドレッド。我が姉、アンジェリアの守護聖霊。
●ミルドレッド　この次元の歪みを拡張する結界の維持が、姉さんからの頼みでね……。退いてもらえないかな？
●アンジェリア　……で、お前、この状況でどうする？　ミルドが境界溶融現象とかいうのを起こらないようにしてくれてるんだけどな。
●アンジェリア　もう時間の問題だぞ。止めたければ、まずは私とミルドを倒すこと。次は境界の維持と結界の破棄。できるか？
●ゼニア　──無論だ。障害は排除し、対処する。敵に背を見せる生き方は知らない。
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。──いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

仇討ちイベントA CPUゼニア用メッセージ

発生条件

●リーゼロッテを倒している

……………………何故かは分からんが……
貴様を許すなと……
私の緋目が告げてくる……。
何だ……こんな事は、初めてだ……。

仇討ちに対して勝利

ARCANAHEART2

……立ち去れ。
そして、命がある幸福を友と分かち合え。

……友の為に私を倒す、か。
無理だ。忘れろ。それが幸せだ。

……友情としてお前の行動は
一流かもしれんが、戦場では三流以下だ。
冷静さを欠いて生を掴めると思うな。

エンディング

ARCANAHEART2

●ゼニア　戦闘終了。任務遂行における障害の排除を確認。
●ゼニア　これから結界の破棄及び境界溶融の可能性がある次元の歪みへの対処行動に入る。
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように──
●アナウンサー　──消えた！？　………………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも……。

数日後──。

●このは　わふー♪　神依さまー。今日も握り飯を作って参りましたー。今日はどちらで──わふーっ！？
●神依　このは、どうした……？　──む、あれは……ゼニア・ヴァロフか。
●ゼニア　……警戒の必要はない。今日はプライベートだ。
●神依　ついぞ先日、刀と拳を交えたばかりだが、久しいと言わせてもらおう。──して、今日は何用で参った？
●ゼニア　……特に用はないが、帰国前に貴女の顔を見ておこうと思った。
●ゼニア　……それだけだ。では、失礼する。
●リーゼロッテ　ねぇ、千年守。あの人、どこへ行くって？
●このは　わふーっ！？　りーぜろってどのー！？　どこから現れましたかー！？
●神依　ふむ……。確か、帰国前と申したことより察するに、これより露国に向かうのではないか？
●リーゼロッテ　そう、ありがとう。──じゃ、またね。
●子供たち　あーっ！　ゼニアのお姉ちゃんだー！　遊んでよー。お話聞かせてよー。今回のお仕事はどこに行ってたのー？
●ゼニア　そろそろ昼寝の時間だ。院長先生を困らせるな。起きたら、話をしてあげよう。
●子供たち　はーい！　約束だよー！
●院長先生　ゼニア、お帰りなさい。……また、匿名でこの孤児院に多額の寄付金がありました。
●院長先生　あなたが帰ってくる度に、この孤児院に幸福が訪れます。……ゼニア、ありがとう。
●ゼニア　……私に礼を言う意味がわかりません。ただ、それで孤児院の運営が継続できるなら有効に使うべきでしょう。
●院長先生　わかりました、そういう事にしておきます。──それよりゼニア、あの子は……あなたのお友達かしら？
●ゼニア　いえ、友人ではありません。顔と名前ぐらいは知っている範囲です。
●院長先生　そう……？　どこか、雰囲気とか、似てるのよね……。この孤児院にやってきた頃のあなたと……。
●ゼニア　………………………………………………。奇妙な偶然でしょう、きっと。

バッドエンド

ARCANAHEART2

●ゼニア　……眼が、灼ける……。境界が歪み始めたか……。
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●ゼニア　そんな事はさせない。阻止する。
●アンジェリア　ほー。んじゃ、やってみ？　もう私もミルドも手出しはしないぞ。……ホントは無理だって気付いてるくせに♪
●ゼニア　………………………………………………。もう、会えないのか……。
●このは　神依さまー……。いかがなさりまするかー？
●神依　無論、あの霊峰の上空へ征く。それこそが我らの役目であろう。
●リーゼロッテ　……行くならさっさと行こう。せっかくだから、道連れは多い方がいいよね。
●神依　……リーゼロッテ、何故、死地に望み赴く？　その様な行為に及ぶ理由はあるまい。
●リーゼロッテ　……どうしてだろうね？　そうしないといけない気がする。それだけ。……じゃ、行こう。

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

ゼニアさんに突撃Q&A

Q.4　特技は？：私の作戦遂行力をそう評価してもらえれば光栄だ。
Q.5　自分のチャームポイントは？　逆に直したい部分は？：あったら教えてもらいたい。直すべき部分も指摘してもらいたい。
Q.6　好きな異性のタイプは？：無意味な質問だ。

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	……仕事の依頼か？
キャラクターセレクト　10秒待機	いいだろう、話を聞こう。
キャラクターセレクト　15秒待機	時間が惜しい、手短に言え。
キャラクター決定	これより任務を遂行する。
聖霊契約呪文演出	生と死と戦いの加護を此処に祈る。
ストーリーモード　登場演出動作	イディナロークの調子は悪くないようだ。
対戦前　登場演出動作	別に悪いとは思わんが、こいつを使わせてもらおう。
敗北演出(1本目)	甘く見過ぎたか。
勝利2本目A(ストレート勝ち)	ここは戦場だ。お前にはここに立つ覚悟が足りない。
勝利2本目B(通常勝ち)	知らなかったら憶えておけ。これが敗北だ。
勝利2本目C(瀕死勝ち)	血と硝煙……戦場のにおいか、悪くない。
引き分けA(1本目)	なかなかやる。
引き分けB(2本目)	このままでは済まされんな。
判定負けA(1本目)	手加減が過ぎたか。
判定負けB(2本目)	私の拳が軽いのか……？
攻撃(弱)	ハッ！／フッ！／タァ！
攻撃(中)	シッ!!／ハァッ!!／トォッ!!
攻撃(強)	ハッ!!!／フッ!!!／タァ!!!
ふっ飛ばし	飛べ。／飛べ！(溜め成立)
打ち上げ	浮け。／浮け！(溜め成立)
空中特殊攻撃	沈め！
→+中攻撃	セイッ！
投げ動作	逃がしませんわ！
吼える黒きウラガーン	祈れ。／ウラガーン。(強)
猛る暗きタルナーダ	逝け。／タルナーダ。(強)
金色のイディナローク／コーラカルを穿つ夜	イディナローク。／イディナローク！(クリティカル)
征くはヴィールヒ	フッ。
掻き乱すバルイーフ	シッ！(A)／ハァッ！(B)／トォッ！(C)
エリダラーダは遠過ぎて	エリダラーダ。
戦火に響くタルチオーク(発生)	砕き割る……。
戦火に響くタルチオーク(フィニッシュ)	タルチオーク。
タレアドールは倒れない(発生)	仕留める……。
タレアドールは倒れない(フィニッシュ)	タレアドール。
終わりを告げるラススタヴァーニィ(発生)	ラススタヴァーニイ。
終わりを告げるラススタヴァーニィ(攻撃)	今、お前の全てを奪う！／謝罪の言葉は、いつか地獄で。
アルカナ必殺技	穿て。／貫け。／砕け。
アルカナ超必殺技	吹き荒れろ、力の本流。／荒れ狂え、力の波動。／掻き乱せ、力の鼓動。
アルカナブラスト	逃げるなら、今すぐ逃げろ。
アルカナフォース	残りの生を楽しめ。
アルカナブレイズ(溜め)	秒読み開始……。
アルカナブレイズ(汎用)	アルカナよ、彼の咎を鼓動と共に消し去れ。
アルカナブレイズ(アルマシア)	アルマシアよ、永久氷土に彼の咎を封ぜよ。
ダメージ(弱)	うっ。／フン。／あっ。
ダメージ(中)	く!／うっ!／あっ!
ダメージ(強)	く!!／あっ!!／やる!!
受身	甘いな。(地上)／無駄だ。(壁)／ぬるい真似を。(空中)
投げ失敗	ちっ……。
ダウン(1本目)	があぁっ！
ダウン(2本目・通常)	うわあああぁぁぁぁっ！
ダウン(2本目・特殊)	私が、負けるのか……！
コンティニュー待機	私に任務を続けるだけの余力はある。
コンティニュー決定	任務を続行する。
ゲームオーバー	残念な結果だ。

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対１人目
……１人目。

乱入対戦前・対２人目
……２人目。

乱入対戦前・対３人目
……３人目。

乱入対戦前・対５人目
……５人目。

乱入対戦前・対10人目
……10人目。
やけに妨害が激しい……。

乱入対戦前・対20人目
……20人目。
私の任務を妨害する理由は何だ？

乱入対戦前・対30人目
……30人目。
所属はどこだ？　吐け。

乱入対戦前・対50人目
……50人目。
私ひとりにこれだけの兵を投入するとは、
貴様の所属組織、かなりの規模か。

乱入対戦前・対100人目
……100人目。
それでも私は生きている。
悪いが、このまま任務を続ける。

乱入対戦前・汎用１
……次。

乱入対戦前・汎用２
……時間の無駄だ。次、急げ。

乱入対戦前・汎用３
……どうした、次の奴。
見ているだけでは始まらない。

乱入対戦前・汎用４
……これは、忠告ではない——警告だ。
賞金首でもなければ私の前に立つな。

乱入対戦前・汎用５
……任務の邪魔だ。どけ。

乱入対戦前・汎用６
………………。

勝利・アルカナブレイズ（専用）
……アルマシアの永久氷土で眠り続けろ。
それが、幸せかもしれん。

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
……戦闘結果は私の勝利。
しかし、聖霊という戦力は
扱いに注意すべきだ。

勝利・アルカナ超必殺技１（専用）
……頭を冷やせ。

勝利・アルカナ超必殺技１（汎用）
……聖霊の有効利用は戦術・戦略共に
十分な検討の余地がある。

勝利・アルカナ超必殺技２（専用）
……風邪を引かないよう、
体調管理に気をつけろ。

勝利・アルカナ超必殺技２（汎用）
……イディナロークを警戒するだけで、
私に勝てると思うのは早計だ。

勝利・クリティカルハート
……無意味な生涯に失望しながら、死ね。

勝利・超必殺技（体力半分以上）
……敗北も死も、人の終わりではない。
辞めたら終わりだ。

勝利・超必殺技（体力半分以下）
……闘いだけが、私を生かす。

勝利・必殺技（体力半分以上）
……貴様は負けた。それだけだ。

勝利・必殺技（体力半分以下）
……ここは戦場だ。意味がわかるか？

勝利・通常技１（体力半分以上）
……動け。
戦場で「生きる」ということは、
息をすることではない。

勝利・通常技２（体力半分以上）
……立て。諦めるな。
一度でも諦めると、癖になる。

勝利・通常技１（体力半分以下）
……生き抜く意思を
持たない者から消えていく。
私と対峙する行為は、それを意味する。

勝利・通常技２（体力半分以下）
……私の前に立つな。
障害は退けるだけだ。

勝利・同キャラクター１
……明日の我が身か。

勝利・同キャラクター２
……道化師の来る場所ではない。

勝利・同キャラクター３
……貴様、どこの所属だ？
知っていることを全て吐け。

アーケードモードクリア１
……アーケードモード、完了。
問題がなければ次の仕事に移る。

アーケードモードクリア２
……この成果では依頼主も納得しない。
次に備え、再訓練が必要だ。

アーケードモードクリア３
……作戦行動への協力、感謝する。
またどこかの戦場で会おう。

アーケードモードクリア・スコアランクイン
……スコアランキング？
作戦行動における採点か。
なるほど、記憶に留めておこう

アーケードモードクリア・スコア２位達成
……スコアランキング２位か。
まだ上がいる。
遣り甲斐があるな。

アーケードモードクリア・スコア１位達成
……スコアランキング１位か。
追われる立場というのはむず痒い。
しかし……悪くない……。

ロケテスト仕様
残念だが、今回の仕様はこれで終了だ。
次の仕様では最後まで任務を遂行する。
……以上。

コンティニュー待機

← ため → から攻撃ボタン。
吼える黒きウラガーン。
突進攻撃に該当する。

↓ ため ↑ から攻撃ボタン。
猛る暗きタルナーダ。
対空攻撃に該当する。

↓↙← から攻撃ボタン。
金色のイディナローク。
正面方向への戦杭打突攻撃に該当する。

→↓↘ から攻撃ボタン。
金色のイディナローク。
対空の戦杭打突攻撃に該当する。

空中 →↓↘ から攻撃ボタン。
金色のイディナローク。
対地の戦杭打突攻撃に該当する。

↓↘→ から攻撃ボタン。
征くはヴィールヒ。
目標への接近を補助する行動になる。

征くはヴィールヒ中に攻撃ボタン。
掻き乱すバルイーフ。
接近から攻撃の連携行動になる。

征くはヴィールヒ中に AD ボタン。
コーラカルを穿つ夜。
接近から相手を捕縛する連携行動になる。

←↓↙ から AB（ゲージ消費）。
エリダラーダは遠過ぎて。
一度だけ金色のイディナロークを強化する

空中 ↓↙← から AB（ゲージ消費）。
戦火に響くタルチオーク。
地上への急襲攻撃に該当する。

↓↘→ から AB（ゲージ消費）。
タレアドールは倒れない。
正面方向の目標への強襲攻撃に該当する。

征くはヴィールヒ中に
→↘↓↙← から AB（3ゲージ消費）。
終わりを告げるラススタヴァーニィ。

イディナロークの調子も悪くない。
戦闘継続だ。

汚名返上の機会を与えてもらいたい。

作戦継続を申請するが、判断には従う。

任務を途中で破棄することは信用に関わる。
しかし、生命を優先する判断は
誤りではない。

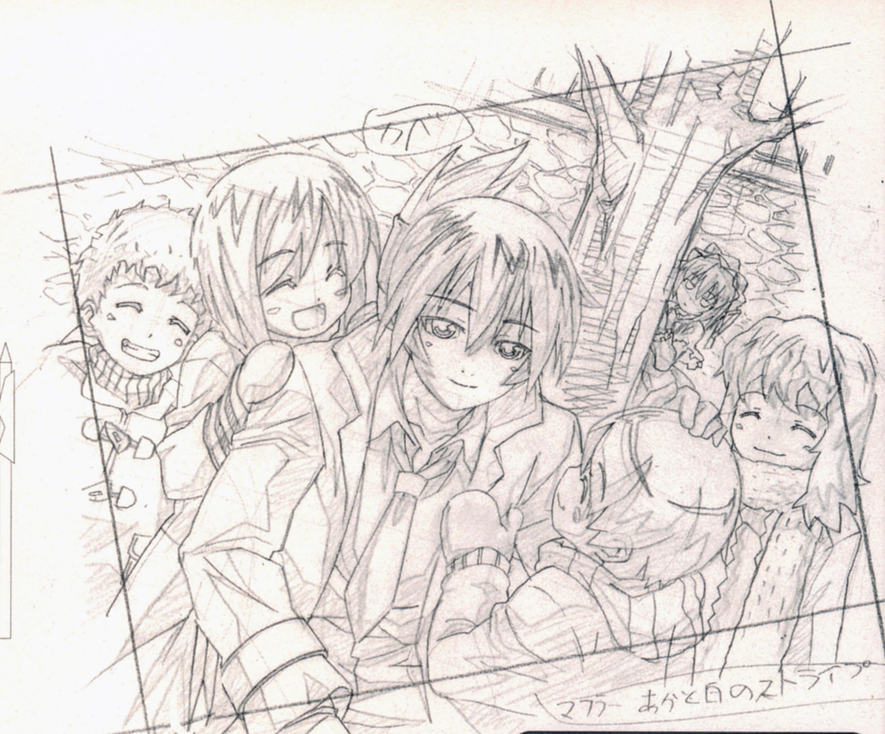
……フ、このままでは済まされんな。

……………………………………。

ゼニアさんに突撃Q&A

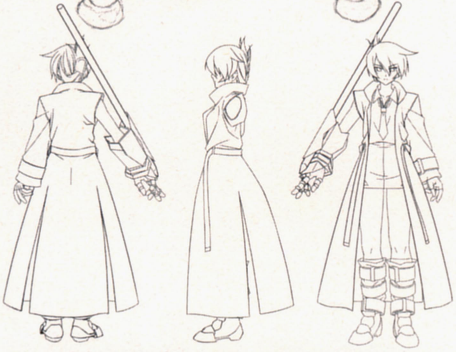
Q.7　**将来の夢は？**：考えたこともない。10年先も20年先も、今と同じ生き方をしているだろう。
Q.8　**日本に来た感想は？**：安全な国だった。
Q.9　**海外旅行はよくしますか？**：職業柄、よく国境は越えている。

ゼニア・ヴァロフ 線画設定集



エンディング線画

任務を終えて、故郷の孤児院へと帰ってきたゼニア。普段は見せない柔らかな笑顔に注目。

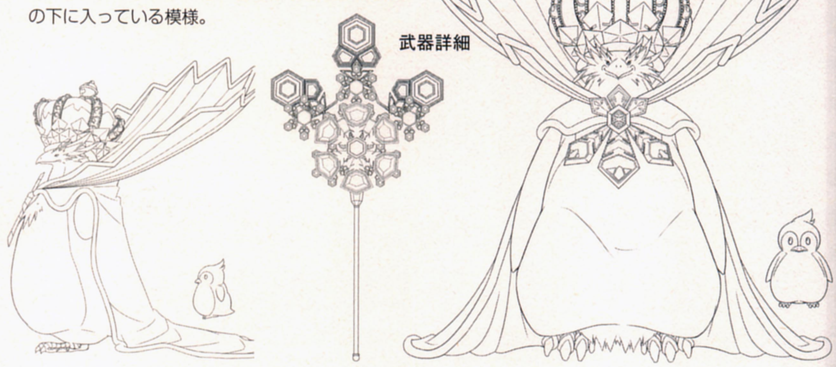


ゼニア三面図

コート+ネクタイという凛々しい出で立ちだが、ネクタイは初期キャラクター案の「執事」の名残とのこと。ゼニアが使用しているパイルバンカー「イディナローグ」は、彼女用にチューンされた特注のワンオフアイテムなのだ。

氷のアルカナ　アルマシア

ペンギンが聖霊と化した氷のアルカナ・アルマシア。小アルマシア（？）は、普段はもふもふのお腹の下に入っている模様。



ゼニア❤裏設定

〜ゼニアの戦杭〜

現在では既に解体された旧露国聖霊警察隊。その中でもいわゆるエリートが属する降下杭兵隊。この部隊に所属する兵士に支給される武器がパイルバンカー「イディナローク」である。

開発は聖霊兵器開発が世界最高水準と評される瑞国聖霊庁・聖霊技術開発本部に委託されることになった。部隊での汎用兵器であることを最重視するために、使用者のエーテル波形による影響を最小限にする必要があった。

その回答が革新的な新技術「エーテルエミッター」である。イディナロークは射出時に聖霊石（エーテルの結晶）を用いた特殊な弾薬を使用し、エーテルエミッターが大気中のエーテルを吸収・圧縮・放出させることで発火させる。

ゼニアは除隊時にイディナロークを返却し、その後、開発した技術者に専用のイディナロークを用意してもらうが「傭兵稼業は目立ってこそ」という技術者の独断で金色に塗装されてしまう。ゼニアも最近になってようやく慣れた。

氷のアルカナ　アルマシア設定

●氷の王となった海鳥：海だけの世界に陸地が現れ始めた時代。狭いけれど、確かに氷に覆われた土地があり、そこを最初に訪れた存在が氷と海だけの環境に適応した。飽きるほど退屈な時を過ごしたら旅に出た。多くを見て、多くを学び、再び戻った氷の土地で自分だけの王国を作ってみた。それが後にアルマシアと呼ばれる高次の存在の始まりだった。

●契約：ゼニア・ヴァロフの守護アルカナ。アルマシアは未だに旅が趣味で、現在は子供を連れて旅をしている。その途中で聖霊相手に苦戦するゼニア（本人は否定している）に遭遇し、おせっかいにも勝手に力を貸し与えた。以後、ゼニアが任務で出かける度に勝手に着いていくことを容認してもらえれば力を貸す。旅先は内陸を希望している（海辺は自分だけで行ける）。

●永久氷土の材質：アルマシアの作り出す氷は、アルマシアが望まない限り溶けることがない。現在の科学では解明できない神秘の結晶。

ゼニアさんに突撃Q&A

Q.10　**必殺技の名前はどうやってつけた？**：昔、誰かと言葉遊びをしていた気がする。その感覚に近い。

Q.11　**傭兵稼業で苦労することは？**：金銭を得る代価で苦労が省かれる職業はないだろう。相応の苦労をしているだけだ。

Q.12　**普段は髪を下ろしているのですか？**：部屋にいるときは下ろしている。そんなことを訊いてどうする？

魔術師ドロシーのステージ、始まるよ～

ドロシー・オルブライト

ドロシー・オルブライト。ラスベガスのステージで幼くして天才魔術師と名を馳せる少女。その裏ではラスベガスを中心として世の力なき人の為に活躍する怪盗――義賊としての活動も行っている。米国聖霊庁から日本への派遣依頼に便乗し、数年前に奪われた家宝「真紅の聖霊石」を取り戻すため、来日する。
「いや～。初めての日本だけど、浮かれてる場合じゃないよ。ボクはボクのやることやらなきゃね！」

メッセージデータ

通常戦闘会話

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●ドロシー
ペトラ	ドロシー・オルブライト。 米国聖霊庁からの派遣協力、ね。 出過ぎた真似は身を滅ぼしかねませんわよ。	そうかもしれません……けど！　ボクだって 米国聖霊庁から依頼されて来たんです。 引き受けた責任は、果たしてみせます！
キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ――ほほー、ラスベガスの天才魔術師！ って、ドロ子やん。自分、何やってんの？	何って……キャシー！　災害派遣協力で アメリカから一緒に来たんじゃないか！ キャシーこそ、今まで何をやってたんだよ！
ゼニア	……子供の遊びは他所でやれ。	そんな！　子供の遊びじゃありません！ いえ、確かにボクはお姉さんより子供です。 でも、それとこれとは関係ありません！
エルザ	資料によると、米国聖霊庁から派遣された ドロシー・オルブライト……だね。 じゃあ、さっさと片付けてしまおう。	はい、よろしくお願いします！ 放っておくと広がる一方ですからね、 次元の歪みって……。急ぎましょう。
クラリーチェ	米国聖霊庁も懐具合が厳しいのかしら？ こんな小さな女の子を災害派遣で 日本に送り込むなんて……世も末ですわ。	気のせいかな。お姉さん、嘘泣きっぽいよ？ ――あ、あと、日本に来たのは ボクが自分で志願したからだよ！
はぁと	……あれ？　どこかで見たことあるけど。 どこだったかなー？ 雑誌かテレビだったような気が……。	わぁ、ボクのこと見てくれてたんですか。 嬉しいな♪　まだ日本じゃ無名なのに……。 いつか、ボクのステージ観てください！
冴姫	あら、あなたって、確か……そう！ ラスベガスの天才魔術師ドロシー？ 良く似てるけど、本物かしら……？	へへ♪　なんだか嬉しいな♪　日本で こんなふうに声をかけてもらえるなんて。 これからも、もっともっとがんばります！
神依	何処の手の者かは知らぬが、 見た所、まだ年端も行かぬ子女の様子。 今ならばまだ引き返せよう。	年齢は関係ないと思いますよ。 こう見えて、僕は米国聖霊庁から派遣されて 日本にやってきたんですからね！
このは	ここは危ないでするぞー。 お子様は早々に立ち去られたしー。	ボクはお子様じゃないよ、もう！ キミだって似たような――えっ！？ ボクより年上なの？　４つも？　嘘だーっ！
舞織	日本へようこそおいでくださいました。 米国聖霊庁からの災害派遣協力、 感謝いたします。	はい、ありがとうございます！ ボクが来たからにはもう大丈夫です。 お姉さんも安心して見ていてくださいね！
美凰	外見的特長の検索一致候補が複数あります。 ラスベガスの天才魔術師ドロシーと、 その近郊で主に活動を展開する怪盗オズ――	な、なな、何を言ってるんですか？ ボクは魔術師ドロシーです。怪盗オズ？ 濡れ衣ですよ、そっくりさんですよ！
リリカ	ほっほ～。面白そうなのはっけ～ん♪ ――ねぇねぇ、アンタ、何か面白いコト やって見せてよ♪	へへっ、どうだった？　面白かった？ まだ足りないんだったら、次はね、 もっと難しい手品を披露するよ！
頼子	ちっちゃい子が杖を持って歩いてるよ。 ……なんだか、親近感がわくかも。	え？　あの、お姉さん、これは杖って言うか ステッキ……手品の小道具のひとつで……。 確かに杖だけど、用途は違うから……。
きら	おい、いいことを教えてやろうか。 本物の天才は世界にこのきら様ひとりだ。 天才魔術師とか呼ばれていい気になるな	天才魔術師って呼ばれ方、 あんまり好きじゃないんだ。 ボクは才能がないから、努力してるだけ。
フィオナ	あ、手品師さん？　面白そう……だけど！ そんな場合じゃないです。 私は次元の歪みを封じるんです！	次元の歪みなら一緒に封じればすぐだよ。 終わったら、一休みしよう。 とびっきりの手品を見せてあげるよ！

イベントA1 VS フィオナ

戦闘前……

●フィオナ　……あ、手品師さんだ。楽しそうだなぁ♪　時間……大丈夫かな？　ちょっと見て行こっかな？
●ドロシー　わぁ、これはこれはメイドさん。ここまで見事なメイドさんって、なかなかお目にかかれないよねー。
●フィオナ　そ、それほどでもありませんよぉ。……えへへ♪　ちょっぴり、照れちゃいますね♪
●ドロシー　ねえ、メイドさん。ボクと一緒にステージに立ってもらえないかな？　すごく見映えがよくなると思うんだけどさ！

戦闘後……

●ドロシー　どうだったかな？　楽しかった？　キミさえよければさ、これからも一緒にステージをやろうよ！　いいよね？
●フィオナ　これっきりで結構ですー！　こんなこといつもやっていたら、胸がばくばくし過ぎて大変ですー！
●フィオナ　それに、私、用があって急いでるんです！　ですから、失礼します！　ごめんなさ～いっ！
●ドロシー　――あ、行っちゃった……。残念……。彼女はすごくステージでウケるのになぁ。また会えたらがんばって説得しよっと。

イベントA2 VS 舞織

戦闘前……

●舞織　聖霊庁からの情報によりますとこの辺りで大きな次元の歪みが確認されています。早速、対処に取り掛かりましょう。
●舞織　――あら？　こんなところに……。もし、お嬢さん。今ここは、決して安全とは言えない状況ですので、あちらに……。
●ドロシー　へへ♪　子供扱いしてもらっちゃ困るな！　ボクは米国聖霊庁からやってきたんだ。みんなを助けるためにね！
●舞織　そうでしたか。それは失礼しました。しかし、危険なことには変わりありません。ここは私達に任せてあちらに……。

戦闘後……

●ドロシー　だからお姉さん！　子供扱いはしないでよ！　ボクは米国聖霊庁に依頼されて、日本聖霊庁に協力するために来たんだ！
●舞織　す、すみません。てっきり、その……冗談だとばかり……。怒らせるつもりはなかったんです。
●ドロシー　あぅ。そんな、かしこまらないで。お姉さん、いい人だから許してあげるよ。――じゃ、仲直りの握手をしようよ♪
●舞織　はい、そう言っていただけますと、こちらとしても嬉しいです。どうぞ、今後ともよろしくお願いします。

イベントB1 VS リーゼロッテ

戦闘前……

●リーゼロッテ　ねぇ。手品見せて。
●ドロシー　うん、いいとも♪　じゃあ、カードかな？　お客さんはひとりだけど、魔術師ドロシーのステージ、始まるよ～！
●リーゼロッテ　ぱちぱちぱち。ひゅーひゅー。
●ドロシー　ここに未開封のトランプがあります。これを開封して、好きなのを一枚――あッ！　リーゼロッテ·アッヒェンバッハ！？
●リーゼロッテ　……すごい。トランプで名前当て手品。
●ドロシー　そんなのは手品じゃなくて超能力！　――じゃなくって、ついに見つけた！　リーゼロッテ！　家宝を返してもらうよ！

戦闘後……

●ドロシー　まさか、手品に興味がある女の子を装ってボクをだまそうとするなんて……やるね！　リーゼロッテ·アッヒェンバッハ！
●リーゼロッテ　……？　何言ってるの？
●ドロシー　ボクが生まれる前の話だけどね、ママの実家に代々伝わる家宝が盗まれたんだ。大きくて真っ赤な聖霊石！
●ドロシー　今は君が所有しているって話を聞いて、取り返しに来たんだ。とぼけたってダメさ！　今すぐ、この場で返してもらうよ！
●リーゼロッテ　……ふーん。じゃあ、売ってあげる。そうだね……114億円でいいよ。
●ドロシー　……え？　114億円？　む、無理だよ！　そんなの払えないよ！　――わぁ！　ちょっと待ってよー！

ドロシーさんに突撃Q&A

Q.1　趣味は？：テレビかなぁ。いろんな番組を観るよ。ボク、新しいトリックやステージの演出をひらめくのはテレビを観てるときが多いからね。
Q.2　好きなものは？：ママの作ったハンバーグ！　最高だよ！
Q.3　嫌いなもの、苦手なものは？：あのね、デビルフィッシュを見てから、海の生き物が苦手になって……食べるのもちょっと……。

イベントB2 VS リーゼロッテ

戦闘前……

●リーゼロッテ　さっきからジロジロと……うっとうしい。……何か用？
●ドロシー　ジロジロって……酷いよ！　ボクはさっきから話しかけてるのにキミが無視するんじゃないか！
●リーゼロッテ　……気がつかなかった。ごめんね。
●ドロシー　じゃあ、今度はちゃんと話を聞いてよね！　どんなルートでキミが手に入れたのかは知らないけど、ママの実家の家宝を返せ！
●リーゼロッテ　……何の話？
●ドロシー　大きくて真っ赤な宝石！　稀少な聖霊石！　キミが大事な人形の中に隠しているって！　米国聖霊庁が確かな情報だって言ってた！

戦闘後……

●ドロシー　本当にさんざんだったんだよ……。数年前に盗まれて、闇ルートで売られて、オークションに流れて行方不明になって！
●ドロシー　ママもすっかりあきらめていた……。だけど、何故かキミが持っている！　さぁ、返してもらうよ！
●リーゼロッテ　いや。これはお姉ちゃんの。それに、あなたの物って保証もない。名前でも書いてるの？
●ドロシー　え？　それは……書いてないけど……。で、でも！　大きくて真っ赤な聖霊石だよ？　ふたつもみっつもあるものじゃないよ！
●リーゼロッテ　ふたつもみっつもあったらどうするの？　……とにかく、渡さない。じゃあね。
●ドロシー　そんなぁ！　ちょっと待ってよ！　アメリカから日本まで来たのに！　こんなのってないよー……。

仇討ちに対して勝利

友達から紹介されて、僕のマジックを見に来てくれるなんて嬉しいな！
……え？　違うの？

いきなり襲い掛かってくるなんて、ステージ演出としてはかなりのサプライズ！
……でも、どうしてそんなに怒ってるの？

キミも友達も、素質あると思うよ。
もし良かったら、一緒にステージを――え？
敵討ち？　それって、何の話？

VS. アンジェリア

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●ドロシー　………………え、えっと、す、すごいや！　初対面で「子分になれ！」なんて、なかなか言えることじゃないよね。
●謎の少女　笑ってごまかせるとでも思ってるのか？　これだから良い子ちゃんはヤダヤダ。うぷぷ♪　ど・う・し・て・欲・し・い？
●ドロシー　うわぁ……困ったなぁ……。あんなに笑顔なのに、全然笑ってないよ。いじめっ子は苦手だなぁ……。

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●ドロシー　え、えー！？　ボクが悪いの！？　めちゃくちゃだよ……何てワガママ……。一応、謝った方がいいのかなぁ……？

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●ドロシー　う……謝りに来て損した気分だよ……。いやいや、それよりもこの魔法陣はなに？　たくさんのエーテルがあふれてるよ……。
●？？？　――そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●ドロシー　あなたはミルドレッド・アヴァロンさん！　米国聖霊庁から受けた説明だと……あ！　もう……向こう側に行ったんですか……。
●ミルドレッド　初めまして、ドロシー・オルブライト……。私は光のアルカナ・ミルドレッド。アンジェリア・アヴァロンの守護聖霊……。
●ミルドレッド　君の噂は何度も聞いたことがあるよ。母親譲りの高い聖女としての能力の持ち主。ならば、今の状況も正しく察してごらん。
●アンジェリア　……で、お前、この状況でどうする？　ミルドが境界溶融現象とかいうのを起こらないようにしてくれてるんだけどな。
●アンジェリア　もう時間の問題だぞ。止めたければ、まずは私とミルドを倒すこと。次は境界の維持と結界の破棄。できるか？
●ドロシー　そんなこと、わからないよ！　怖いけど……でも、やるだけの事はやる！　今こそボクたちのマジックで運命を変える！
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。――いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　…………………ミルド……ごめん……。

エンディング

●ドロシー　……これで何とかなったのかな？　よかったんだよね？　これで、良い方に運命は変わったよね？
●ドロシー　ボクたちは正しい事をしたんだって、胸を張らなきゃ……みんなに失礼だよね。――よし、帰ろう！
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように――
●アナウンサー　――消えた！？　……………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも……。

数日後――。

●ドロシー　聖霊庁の任務は何とかできた。こういう場合はミッションコンプリート！　とか言えばカッコいいのかな？
●ドロシー　……でも、ボクの目的は果たせてない。聖霊庁の仕事だからってパパとママには無理を言って日本に来たのに……。
●ドロシー　せっかく見つけたリーゼロッテには逃げられちゃうし……。
●ドロシー　もう日本にいられる時間も少ないし……。
●ドロシー　ここでギブアップなんて……悲しすぎるよ……。
●リーゼロッテ　あきらめないで。がんばれ。
●ドロシー　うん、ありがとう……。タイムリミットいっぱい、がんばるよ。
●ドロシー　――って、ちょっと！　今、リーゼロッテ・アッヒェンバッハ！
●？？？　やっと見つけたわよ！
●リィナ　魔術師ドロシー！――いえ、ラスベガスを騒がす怪盗オズ！　もう正体はわかっているのよ！
●ドロシー　そんなの言いがかりだよ！　証拠はあるの？（リィナお姉ちゃん、日本まで来るの？）
●リィナ　私の勘よ！　それに、違うって言うのなら、どうして逃げるのよ！？
●ドロシー　違うって言っても逮捕とかするんでしょ？　やだよ！　逃げるよ！（いい勘してるなー……）
●リィナ　ラスベガスだと私はあなたのショーでは門前払いだから、外で捕まえるしかないの！
●ドロシー　それはボクのステージに突入したからだし、何度も誤解だって言ってるじゃないか！（そこまでがんばらなくてもいいのに……）
●リィナ　人の物を盗んでる時点で悪い人よ！　そんなの見逃していたら、インターポールの名折れでしょう！？
●ドロシー　ああ言えばこう言う人だなぁ。……残念だけど、リーゼロッテのことはあきらめてアメリカに帰ろうか……はぁ。
●ドロシー　……それじゃあ、追いかけっこにも疲れたから、ここでバイバイ♪　――みんな、飛ぶよ！
●リィナ　あーっ！　ちょ、ちょっと待ちなさい！　空を飛ぶなんて卑怯よ！　降りてきなさい、ドロシー！　いえ、オズ！
●ドロシー　インターポールと日本警察のみなさん、さようなら！　またいつか会おう！　……って、悪者っぽいけど、ま、いいよね！

バッドエンド

●ドロシー　おかしいな……。さっきから、キラキラした光の粒がいっぱい見える……。霧のような……これってひょっとして！？
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●ドロシー　そ、そんな！　どうして？　ひどいよ！　みんな困るよ！　こんなのやめてよ！　ねぇ！
●アンジェリア　おやおやー？　どうしちゃったのかなー？　マジックで運命を変えるんだろー？　ま、せいぜいがんばってみればいいぞ。
●ドロシー　……そうだよ、マジックで運命を変える。自分で言ったことじゃないか。まだ、ボクにやれることはあるはずだ！
●舞織　……では、参りましょう。我ら春日一門の役目を果たしに。
●リーゼロッテ　春日舞織、私も連れて行って。
●舞織　え……？　はい、それは、ええ、構いませんけど……。どうして、あなたが……？
●リーゼロッテ　お姉ちゃんがあの手品師を助けてやってもいいかもしれない気分になってるらしい。だから。おかしい？
●舞織　いいえ、何もおかしくありません。では、リーゼロッテさん、参りましょう。……決して、無理はしないでください。

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

ドロシーさんに突撃Q&A

Q.4　特技は？：ママから教えてもらった手品と、パパから教えてもらった軽業かな。どっちも、ステージでしか披露できないんだけどね。
Q.5　自分のチャームポイントは？　逆に直したい部分は？：最近気付いたんだけど、ボク、自分の興味のないことにはあんまり集中できないみたい……。
Q.6　好きな異性のタイプは？：そ、そんな！　考えたこともないよ！　そんなこといきなり聞かないでよ！　びっくりするじゃないか、もう……。

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	ねえねえ、そこのキミ。
キャラクターセレクト　10秒待機	ボクのマジック、見ていかない？
キャラクターセレクト　15秒待機	ぜったい損はさせないよ♪
キャラクター決定	さあ、ご覧あれー！
聖霊契約呪文演出	ボクの魔術は天使の魔術、変幻自在のアルカナマジック！
ストーリーモード　登場演出動作	大丈夫？　ブリキさん。／(ブ) まかせときなって！／(ラ) 高いのは苦手なのだが……。／……っと、お待たせしました♪
対戦前　登場演出動作	タネも仕掛けも……ございません♪
敗北演出(1本目)	あぅー、失敗失敗。
勝利2本目A(ストレート勝ち)	ボクのステージを見てくれて、／【全員】どうもありがとう。
勝利2本目B(通常勝ち)	それじゃあねー♪(リ) 見つけたわよ、待て〜っ！／(恵) まてー。／(鬼) まってー。／(御) おなかすいたな……。／(田) ま、待ってよ〜。
勝利2本目C(瀕死勝ち)	あっと、いけない。(リ) このへんにいるはずよー！！／(恵) へーい。／(鬼) ほーい。／(御) はいはい、っと。／(田) がんばるぞ〜。
引き分けA(1本目)	ちぇっ……。
引き分けB(2本目)	うまくいかないなぁ。
判定負けA(1本目)	あうー、こんなはずじゃ……。
判定負けB(2本目)	わ〜ん、ボクのばか、ばかぁ。
攻撃(弱)	はっ！／ほっ！／はいっ！
攻撃(中)	えいっ!!／とうっ!!／はいっ!!
攻撃(強)	とうっ!!!／どうだっ!!!／やぁっ!!!
ふっ飛ばし	ライオンさん。(発動)／(ラ) おうっ！(攻撃)／ゴー♪／(ラ) 喰らえぃ！(溜め成立)
打ち上げ	ブリキさん。(発動)／(ブ) オーケイ♪(攻撃)／行けー！／(ブ) クラーッシュ！(溜め成立)
空中特殊攻撃	カカシさんっ。
地上↖+強攻撃	イヤァ♪
空中↓+中攻撃	よいしょっ！
投げ動作	ぃしょっと。
ジャック・ラビット	ワン。
クイーン・ビー	ツー！
キング・バード	スリー!!
グラウンド・テン	ドロー。
フライング・エース	セット。
シャッフル	え〜い！
トリプル・フェイス	まとめていくよ！
テン・オブ・スペード	トラップ！
スペキュレイション	よく見ててね♪
リフル・シャッフル	切り札っ！
ミスディレクション	びっくりした？
役成立	ショーダウン！(ストレート)／フルハウス！(フルハウス)／クアッド！(フォーカード)／ボクのターン！(ロイヤルストレートフラッシュ)／ロイヤルストレートフラッシュ！(ロイヤルストレートフラッシュ：スペード)
マジシャンズ・チョイス(発生)	デッド・オア・アライヴ！
マジシャンズ・チョイス(成立)	さあ、アタリはどぉれ？
マジシャンズ・チョイス	残念でしたっ♪(ハズレ)／あったり〜！　ちぇっ。(アタリ)
アルカナ必殺技	それっ！／出るよ！／ここだ！
アルカナ超必殺技	今だよっ！／そーれっ！／プリーズ！
アルカナブラスト	オープンセサミ!!
アルカナフォース	レディース・アンド・ジェントルメン！
アルカナブレイズ(溜め・長)	カウントダウン、スタート！
アルカナブレイズ(溜め・短)	アーユーレディ……？
アルカナブレイズ(汎用)	一度限りのアルカナイリュージョン、見逃さないでね！
アルカナブレイズ(ヘリオガバルス)	これがボクのとっておき……！　ヘリオガバルス・イリュージョン!!
ダメージ(弱)	あっ！／きゃあっ！／うわっ！
ダメージ(中)	あうっ!!／うわっ!!／いたっ!!
ダメージ(強)	あっ!!!／うわっ!!!／いたっ!!!
受身	よっと。(地上)／ほっと。(壁)／あぶない。(空中)
投げ失敗	わわっ？
ダウン(1本目)	見破ったの……！？
ダウン(2本目・通常)	失敗しちゃった……
ダウン(2本目・特殊)	うわあああああぁぁぁぁぁぁ！
コンティニュー待機	キミの力が必要なんだ。
コンティニュー決定	サンキュ！　がんばらなきゃね。
ゲームオーバー	ごめん、ママ……。

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対１人目
ボクたちドロシー一座の公演が始まるよ！
お客さんがひとりでも気にしない。
ボクたちがいる場所がステージさ！

乱入対戦前・対２人目
さぁ、２回目のステージです！
ぜひ、楽しんでください！

乱入対戦前・対３人目
３回目のステージです！
どうぞ、最後までご期待ください！

乱入対戦前・対５人目
５回目のステージです！
ますますスケールアップするステージ！
ご覧になっても損はありませんよ！

乱入対戦前・対 10 人目
10 回目のステージです！
みなさんの応援のおかげで、
長く続けられています！

乱入対戦前・対 20 人目
20 回目のステージです！
こんなに連続でステージをやる機会は
ほとんどないから、いい勉強になります！

乱入対戦前・対 30 人目
30 回目のステージです！
もう終わろうかとも思ったんですけど……
やれる限り延長することにしました！

乱入対戦前・対 50 人目
50 回目のステージです！
そろそろ大詰めかもしれません。
でも、精一杯がんばります！

乱入対戦前・対 100 人目
100 回目のステージです！
ライオンさん、ブリキさん、かかしさん。
……みんなのおかげでここまでやれたよ！

乱入対戦前・汎用１
次のステージは間もなく開演です！
お急ぎください！

乱入対戦前・汎用２
誰か次のマジックを手伝ってください！
それじゃあ——そこのキミ！
ステージの上にどうぞ！

乱入対戦前・汎用３
前回のステージはいかがでしたか？
次はさらにさらに進化します。
ぜひ、体験してください！

乱入対戦前・汎用４
ボクたちのステージを待ってくれる
人がいるのに休憩なんていりませんよ。
——さぁ、開演です！

乱入対戦前・汎用５
ドロシー一座のステージにようこそ！
今回はいつもと違うトリックがあるかも？
お楽しみに！

乱入対戦前・汎用６
——さぁ、はじめるよ！
ライオンさん、ブリキさん、かかしさん、
一緒にがんばろう！

勝利・アルカナブレイズ（専用）
ヘリオガバルスとボクの織り成す
スーパーイリュージョン。
そう簡単に見切れるほど単純じゃないよ！

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
これがボクのスーパーアルカナマジック！
滅多に見せるものじゃないんだけど、
それだけの価値はあったでしょ？

勝利・アルカナ超必殺技１（専用）
ヘリオガバルスが魅せる
鏡の世界はどうでしたか？
……その表情が何よりの褒め言葉です！

勝利・アルカナ超必殺技１（汎用）
アルカナマジック、いかがでしたか？
びっくりしてもらえるだけじゃなくて、
さらに楽しんでもらえると嬉しいかな！

勝利・アルカナ超必殺技２（専用）
ボクとヘリオガバルスのマジックには
タネも仕掛けもありませんよ！

勝利・アルカナ超必殺技２（汎用）
これがアルカナマジックの初歩です。
ぜひ、練習してみてください。

勝利・クリティカルハート
ボクの切り札は、
キミにキミ自身の運命を選ばせることさ。
悔いはないよね？

勝利・超必殺技（体力半分以上）
運命がカードをシャッフルして、
ボクたちがステージで勝負するんだ。
——運命はボクを選んだみたいだね！

勝利・超必殺技（体力半分以下）
——どうか拍手をお願いします！
今日のステージはここまでです！

勝利・必殺技（体力半分以上）
手品ってね、最も美しい嘘なんだ。
みんなを幸せにする、芸術的な嘘さ！

勝利・必殺技（体力半分以下）
ボクのステージを体験したキミはラッキー。
そして、キミにマジックを披露できた
ボクはもっとラッキー♪

勝利・通常技１（体力半分以上）
今日のステージは大きくないけれど、
いつか世界中のみんなが注目するような
大きなステージをやってみせるよ！

勝利・通常技２（体力半分以上）
ライオンさん、ありがとう！
ボクたちがこうやってステージをできるのは
ライオンさんが支えてくれるおかげだよ！

勝利・通常技１（体力半分以下）
ブリキさん、ありがとう！
——まかせとけ、って、うん、わかってる。
困ったらブリキさんに助けてもらうよ！

勝利・通常技２（体力半分以下）
かかしさん、ありがとう！
へへっ、大丈夫。何も言わなくったって
かかしさんの優しさは伝わってるよ。

勝利・同キャラクター１
キミのマジック、すごい練りこまれてるね。
もしもキミさえ良ければ、
ちょっとトリックの交換とか……どうかな？

勝利・同キャラクター２
ボクのモノマネしてステージに乱入するのは
良いイベントだけど、肝心のマジックの
レベルが低いんじゃあ……がっかりだよ。

勝利・同キャラクター３
うわー……。本っ当にボクたちにそっくり。
これって、どんなトリックなんだろう……？
気になるなぁ……。

アーケードモードクリア１
アーケードモードの公演、無事終了です！
最後までお付き合いくださいまして、
どうもありがとうございます！

アーケードモードクリア２
今回の公演でお見せできなかったマジックは
まだまだいっぱいありますよ！
またのお越しをお待ちしております！

アーケードモードクリア３
キミのサポートのおかげで、今までよりも
良いステージができたよ。
本当にありがとう！　次もよろしくね！

アーケードモードクリア・スコアランクイン
スコアランキングですか？
何が基準なのかわかりませんけど、
ボクらしくがんばればいいんですよね？

アーケードモードクリア・スコア２位達成
スコアランキング２位ですか。
あんまり実感はありませんけど、
すごいことなんですよね？　やったね！

アーケードモードクリア・スコア１位達成
スコアランキング１位ですか？　やったー！
これもライオンさん、かかしさん、
ブリキさん、そしてキミのおかげだよ！

ロケテスト仕様
本当に短い時間でしたけれど、
ボクのステージを見てくれてありがとう！
製品版はもっとすごいステージを見せるよ！

コンティニュー待機

ジャック・ラビットのマジックは
↓↘→ と攻撃ボタン！
ボタンでカードが変わるよ！

ジャックラビットのマジックの途中で
攻撃ボタンを押すと、クイーン・ビー、
キング・バードのマジックまで続けるよ！

グラウンド・テンのマジックは
↓↙← と攻撃ボタン！
置いたカードを相手が踏むと裏返るよ！

フライング・エースのマジックは
ジャンプして ↓↙← と攻撃ボタン！
置いてしばらくすると裏返るよ！

シャッフルのマジックは
→↓↘ と攻撃ボタン！
ボクの周りをカードが回るよ！

トリプル・フェイスのマジックは
↓↘→ と AB（ゲージ消費）！
３枚のカードを同時に投げるよ！

テン・オブ・スペードのマジックは
↓↙← と AB（ゲージ消費）！
ボタンの押し方でカードの位置を選べるよ！

スペキュレイションのマジックは
ジャンプして ↓↙← と AB（ゲージ消費）！
フライング・エースより早く裏返るよ！

リフル・シャッフルのマジックは
→↓↘ と AB（ゲージ消費）！
ボクのカードさばき、見切れるかな？

ミスディレクションの基本は
←↙↓↘→← と AB（ゲージ消費）。
効果的なタイミングは自分で見つけてよね！

ミスディレクションの基本は
←→↘↓↙← と AB（ゲージ消費）。
実際にやってみると案外難しいんだよね。

マジシャンズ・チョイスのマジックは
↓↓↓ と AB（3 ゲージ消費）！
さぁ！　運命を選んでもらおう！

ライオンさん、ごめんなさい。
せっかくライオンさんが頑張ってくれたのに
ボクのせいで……大失敗だよ……。

ブリキさん、どうしよう……。
ボクの失敗で、せっかくのステージが
台無しだよ……。

………………ありがとう、かかしさん。
かかしさんが側にいてくれると、ボク、
それだけで、まだがんばれるよ。

あれ？　まだ、ステージの途中ですよ？
ここで打ち切りなんて、
みなさんに申し訳ないですよ。

次のマジックはすごいですよ！
どんな内容かって？
それは見てのお楽しみです！

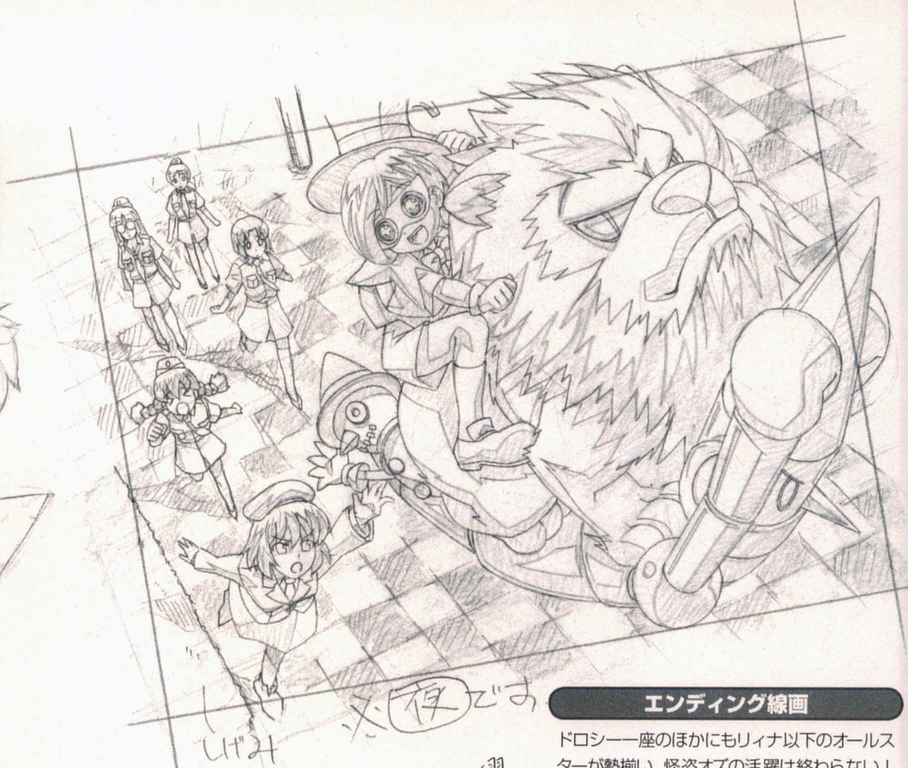
ボクたちがステージを続けるために、
力を貸してください！
どうか、よろしくお願いします！

※ (ブ)=ブリキさん　(ラ)=ライオンさん　(リ)=リィナ　(恵)=恵良巡査　(鬼)=鬼瀬巡査　(御)=御井巡査　(田)=田主丸巡査

ドロシーさんに突撃Q&A

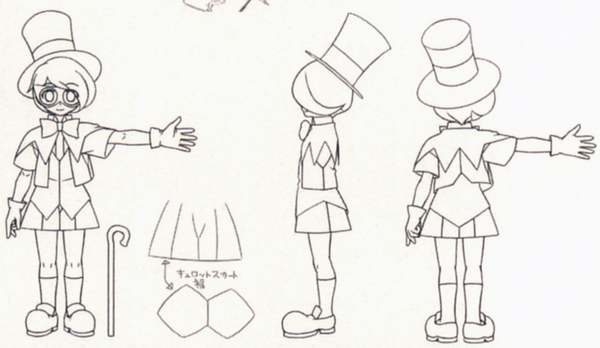
Q.7　将来の夢は？：ボクのステージで世界中のみんなを幸せにするんだ！　きっとね！
Q.8　日本に来た感想は？：ボクの住んでるところは郊外だし、街はカジノとホテルばっかりだから、全然違っててビックリしたよ。でも、なんだか味気ないような……？
Q.9　海外旅行はよくしますか？：今回の日本が初めての海外なんだ。もっともっとほかの国にも行ってみたいなぁ。

ドロシー・オルブライト 線画設定集



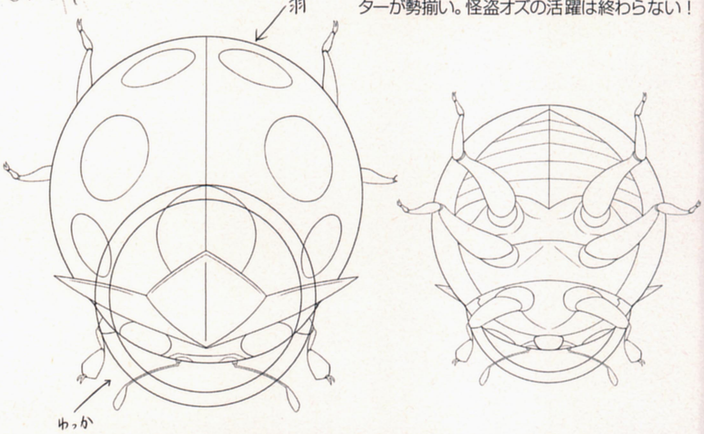
エンディング線画

ドロシー一座のほかにもリィナ以下のオールスターが勢揃い。怪盗オズの活躍は終わらない！



ドロシー三面図

正当派のマジシャンスタイルに身を包んだドロシー。シルクハットとステッキは、ステージの演出に欠かせません。こだわりをもってデザインされたというキュロットスカートは、彼女の魅力を引き立てるのに一役買っています。



鏡のアルカナ　ヘリオガバルス

てんとう虫をほうふつとさせる鏡のアルカナ･ヘリオガバルス。ゲーム中では群れをなして登場します。頭部の飾りや全体のデフォルメなど、アルカナらしいエッセンスが加えられているのも見どころです。

ドロシー❤裏設定

～怪盗オズ～

普段はエレメンタリースクール（日本でいう小学校に該当する）に通う、元気な女の子。週末はラスベガスのステージに立つ天才魔術師。そんなドロシーのもう一つの顔、怪盗オズ。弱きを助け、強きを挫く。ドロシーは父への憧れと持ち前の正義感で、義賊として活動していた父親の跡を勝手に継いだ。

ドロシーの家の近所に小さな教会がある。この礼拝堂に懺悔や相談が持ちかけられるとシェーラ（ドロシーと同じ年齢の見習いシスター）からドロシーに連絡が入り、怪盗オズの出番となる。

怪盗オズは詐欺や窃盗の被害にあった物品を、本来の持ち主のもとへ返す奪還を主な活動としている。シェーラの両親もかつては先代怪盗オズへの連絡役であり、そしてリィナの父親もかつては怪盗オズを追いかけていた民間捜査官。

怪盗オズを取り巻く人々は世代交代をして、今夜も密かな戦いを繰り広げている……かも？

鏡のアルカナ　ヘリオガバルス設定

●**群生する甲虫**：単体では力の弱い聖霊が、保身のために群れを成すことによって強大な力を誇るようになった非常に珍しい例。色とりどりの甲虫が何万と集まったその様子は遠くから見れば、まるで万華鏡のように煌びやかな印象を受ける。状況に応じて編隊を容易に組み換えることが可能で、特に対象物の形状を模倣するのが得意。さながら鏡の様な印象を受けるはずである。

●**契約**：ドロシー・オルブライトの守護アルカナ。元々はドロシーの母親と契約していたアルカナだった。何万という群れを成し、強大な力を得たはいいが、保身以外の目的がなかったところをドロシーの母親が善意から人々を楽しませる方向に導いた。現在では手品師として、また聖女としての活動を始めたドロシーがヘリオガバルスの統率を引き継いでいる。群れの存続に関わる無茶な命令でない限り、ドロシーに対して従順に従う。

●**変幻自在の万華鏡**：能動的に攻撃を仕掛けることはなく、防衛手段として相手の姿や動きを真似する。指示を受ければその通りに動くこともできる。

ドロシーさんに突撃Q&A

Q.10　**必殺技の名前はどうやってつけた？**：ママから教えてもらったのが半分ぐらい、ボクがつけたのが半分ぐらい。説明しやすい単純な名前ばかりだと思うよ。

Q.11　**マジックのおもしろさを一言で表すなら？**：ボクのステージを見てよ！　言葉じゃ表現できない。でも、見てもらえればきっとわかるよ！

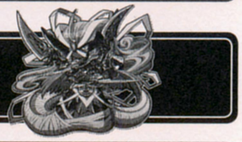
Q.12　**「赤い宝石」を所有する、リーゼロッテさんに一言**：次は必ず返してもらうからね！　あきらめないよ！

エルザ・ラ・コンティ

困っているときはお互い様だからね

エルザ・ラ・コンティ。ヴァチカンの城壁の内側に封じられている西欧聖霊庁の双璧とされる修道女の片割れ。かつて、やむにやまれぬ事情により、『その身に負いし罰が浄化されるまで永らえる宿命』を受け入れ、不老となった。関東一円に大量発生した次元の歪みに対し、西欧聖霊庁からの災害派遣として数名の仲間と共に来日する。
「これは想像以上に状況が良くないな……。早急に何とかしないと、大変なことになる。——よし、任務に取り掛かろう」

メッセージデータ



通常戦闘会話

ARCANAHEART2

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●エルザ
ペトラ	エルザ、貴女、ちゃんと仕事してますの？ ……言っている意味、わかりますわね？ 情を掛けて見逃したりしてませんこと？	ハハ、何を言ってるんだ、ペトラ。 私はいつもどおり、実直に任務を…… 次元の歪みに対してはね……うん。
キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ——ほほー、西欧聖霊庁の最終兵器！ そうは見えへんけど、ホンマにそうなん？	その呼び方はとても穏やかな方だよ。 色んな人が色んな呼び方をするからね。 ……最近は慣れたけど、前は嫌だったなぁ。
ゼニア	……西欧聖霊庁の双璧の片割れか。 邪魔はするな。	目的は同じだけれど、 貴女は共闘はしない主義でしたね。 ……残念だなぁ。
ドロシー	お姉さんは欧州の聖霊庁の人ですよね？ お訊ねしますけど“緋目の人形遣い”って 今、どこにいるか、ご存知ないですか？	日本聖霊庁が仕事を依頼したから 案外近くにいるんじゃないかな？ ……まぁ、その、自分を大切にね。
クラリーチェ	エルザ、実は謝ることがありますわ。 ……昨日、エルザが夕食後にと隠していた あんぱんを食べたの、私なんです♪	今日からクラリスとは違う所に宿泊する。 日本にいる間は別行動だ。 …………すごく……楽しみだったのに……。
はぁと	あ！　もしかして、外国の聖霊庁から 手伝いに来てくれたシスターさんですか？ よろしくお願いしまーす！	ああ、うん、よろしくお願いされるよ。 じゃあ、次元の歪みの事はこちらに任せて。 ……聞きたい事があるけど、今度でいいや。
冴姫	海外の聖霊庁から派遣人員が来るって話、 本当だったのね……。 状況が状況だけに、助かります。	気にしなくてもいいよ。 困っているときはお互い様だからね。 さぁ、次元の歪みを片付けてしまおう。
神依	私に言えた義理ではないが…… 人の世の理より外れし者が何用で参ったか？	確かに人の世の理から外れてしまったけど、 面と向かって言われると応えるな……でも、 言わせてもらえるなら、貴女ほどじゃない。
このは	おおー、いかにも聖霊庁のお方と 言わんばかりの出で立ちでするなー。 しかし、助太刀は不要でございまするぞー。	そうは言われてもこちらも仕事だから……。 勝手に手伝わせてもらうよ。 早く片付ければ、それだけ早く安全になる。
美凰	その服装から察するには聖霊庁の方ですね。 こちらは今回の事変解決へ協力行動中です。 よろしければ、助勢いたします。	それは助かる。ありがとう。 さっさとここを封じて、次に急がないとね。 少しでも早く、被害を食い止めないと……。
リリカ	あ、ああ、あ、ピリピリ来る……。 イヤ～な予感がピリピリ……。 コレは関わったらマズイ予感だ、逃げろっ！	そんなに露骨に避けられると悲しくなるよ。 魔族狩りを生業にしていた頃は確かにある。 でも、もう昔のことだから……はぁ……。
リーゼロッテ	あれ？ ヴァチカンの犬がこんなところにいるよ？	私はウサギぐらい従順なつもりだけど 西欧聖霊庁からは犬だったらマシ、 熊か狼か……化物かって扱いだよ。
頼子	どう見ても外国の聖霊庁の人……。 手伝って貰った方が安全だけど、そうなると 私とミケの評価は下がるのかな……。	えーと、私が思うには…… 個人の利益や名誉よりも、 優先すべきものがあると思うけど……。
きら	聖霊庁ってのは税金泥棒か？ 貴様らみたいなのを日本に派遣するのは、 予算の無駄遣いじゃないのか？	いやー……、色んな所に飛ばされてきたけど こんな辛辣な事を言われたのは初めてだよ。 ……まぁ、それでも仕事はするんだけどね。
フィオナ	あの人の服装は欧州のどこかの聖霊庁……。 見つかったらきっと良くないので、 知らんぷり知らんぷり……知らんぷり……。	………………………扱いに困るなぁ……。 とりあえず、私も知らんぷり知らんぷり。 ……ペトラにばれたら怒られるね。

イベント A1 VS はぁと

戦闘前……

●はぁと　あ、シスターさんだ。もしかして、今回、手伝ってくれる外国の聖霊庁の人ですか？　ありがとうございます、お世話になります！
●エルザ　ああ、西欧聖霊庁から派遣されてきた、エルザ・ラ・コンティだ。よろしく……と、言いたいところだけど、君はもしかして——
●はぁと　愛乃はぁとって言います！　それじゃ、一緒にばばーんと次元の歪みってのをどうにかしちゃいましょう！
●エルザ　——やっぱり。まいったなぁ。政治的な任務は苦手だけど……仕方ない。愛乃はぁと、話を聞かせてもらおうか！

戦闘後……

●エルザ　次元の歪みへの対処も任務だけど、他にも任務があってね。ミルドレッドの失踪……その真相に関する調査なんだけど……。
●エルザ　………………………………やめた。君のそんな表情を見てると、自分が悪人になったような気がしてくる。
●はぁと　……いいんですか？　その……ミルドレッドさんのこと、私、確かに知ってますけど……。
●エルザ　他にやるべきことがある。今は、急いで次元の歪みを封じよう。世界地図の日本の形を変えたくはないしね。

イベント A2 VS フィオナ

戦闘前……

●フィオナ　はわぁ！　せ、聖霊庁の人です！　……でも、きっと大丈夫。何食わぬ顔で——ご機嫌いかがですか？　いいお天気ですね♪
●エルザ　ああ、どうも。わざわざ気にかけてもらえて嬉しいよ。しかし、こんなところで何を？
●フィオナ　い、いえいえ、何でもありませんよ。ただの通りすがりですから。それでは、ご機嫌ようですっ！
●エルザ　まぁ、ちょっと待ってくれないかな、フィオナ・メイフィールド。もう少し話をしても悪くないと思うよ。

戦闘後……

●フィオナ　……君は自分がどんなに目立っているのか、ちょっと振り返った方がいいと思うよ。格好もそうだけど、存在も有名だしね。
●フィオナ　うぅ……最初からわかってたんですか……。あの、私のことは見なかったことにして、その、会わなかったということで……。
●エルザ　……いや、そういうわけにはいかない。これからこの辺りの次元の歪みを封じる。君に手伝ってもらいたい。いいかな？
●フィオナ　は、はいっ！　よろこんでお手伝いします！

イベント B1 VS 舞織

戦闘前……

●舞織　間違っていたら申し訳ありません。西欧聖霊庁からいらっしゃった、エルザ・ラ・コンティ様でしょうか？
●エルザ　え？　ああ、エルザ・ラ・コンティだ。……「様」なんて呼ばれるのは慣れてないからちょっとむず痒いな……。
●舞織　まぁ、やはり……。申し遅れました。日本聖霊庁よりお引き立ていただいてます、春日舞織と申します。はぁとちゃんが——
●舞織　……あ、失礼しました、友達の愛乃さんがラ・コンティ様に助けていただいたと嬉しそうに話してくれましたから、つい。
●エルザ　いや、エルザと呼んでく——じゃなくて、君たち春日一門に訊きたいことがある——のも本当だけど、その、私と戦ってくれ！
●舞織　は？　急にあの、そんな……は、はい！？

戦闘後……

●エルザ　す、すまない。大丈夫か？
●舞織　あ……はい、ええ、なんとか……。いきなりでしたので、ちょっと驚きました。……………………ぁふ……。
●エルザ　同業者である日本の春日と会って話をしたり手合わせしたりしたかっただけで……。不意討ちの様な真似をして本当にすまない！
●舞織　あの、まずは落ち着いてはどうでしょうか？　本当に私達なら大丈夫ですから。
●エルザ　……うぅ、すまない。実は……その……誰かに感謝されたり褒められたりするのに、慣れてないんだ……恥ずかしながら……。
●舞織　これまでのエルザ様の実績を考慮しますと、差し出がましいようですが、もっとご自分に自信を持たれてもよろしいと思いますよ。

エルザさんに突撃Q&A

Q.1　**趣味は？**：ガーデニングかな。小さな花壇を教会の裏に借りてるんだ。花を育てるのは楽しいよ。
Q.2　**好きなものは？**：あんぱんが大好きだよ。やっぱり、日本のがいちばん美味しいね。他の国でも似たようなパンはあるんだけど……。
Q.3　**嫌いなもの、苦手なものは？**：抽象的な回答ですまないけど……昔の自分は、ちょっと荒んでたなぁって思う……。それも含めて今の自分があるから、嫌いってわけじゃないけどね。

イベントB2 VS 舞織

戦闘前……

●舞織　御高名はかねがね伺っております。西欧聖霊庁対策実行本部特務1課所属エルザ·ラ·コンティ様。
●エルザ　君達の噂も良く耳にするよ、春日一門。日本の春日と言えば西欧聖霊庁でも有名だ。私も個人的に会いたいと思っていたし——
●エルザ　まぁ、実際のところ、こうして任務で日本に派遣されたわけだけれど、運良く君達に会えるかもという下心もあってね。
●エルザ　私は欧州で、君達はこの日本で、共に魔と戦う技術を磨き上げてきた。是非、一度戦ってみたいと思っている。
●舞織　そんな、恐縮です。西欧聖霊庁の切り札とも噂されるラ·コンティ様からそのような……。
●舞織　立ち合いのお申し出、是非、受けさせていただきたく存じます。どうぞ、加減の無きよう、お願い申し上げます。

戦闘後……

●エルザ　さすがは春日一門。これほどとは……。噂以上だ。実際に戦ってみてよくわかったよ。
●舞織　ご謙遜を。ラ·コンティ様の卓越した退魔·封魔の技術、この身で感じ、多くを学ばせていただきました。
●エルザ　そうかな？　そう言ってもらえると嬉しいやら恥ずかしいやら……。あ、それと、名前で呼んで欲しいな。
●舞織　承りました。それではエルザ様、そろそろ私達の為すべき本来の役目に戻りましょう。
●エルザ　よし、次元の歪みを封じようか。……勝手なことを言うけれど、君達と戦えて少し、心の迷いが晴れたよ。ありがとう。
●舞織　そう言っていただけますと、私共も誇らしく思います。またいつか、お手合わせいたしましょう。

仇討ちイベントA　CPUエルザ用メッセージ

発生条件

●ペトラを倒している
●プレイヤーがクラリーチェではない

うーん……。ペトラがやられるなんて、
ちょっと想像できないな……。
調子が悪かったのか、油断したのか……。
ま、あれで可愛いところのある上司だしね。
敵討ちってほど堅苦しいつもりはないけど、
立場上、私の義務を果たさせてもらうよ。

仇討ちイベントB　CPUエルザ用メッセージ

発生条件

●クラリーチェを倒している
●プレイヤーがペトラではない

ふぅ……。クラリスのやつ、
「私の仇をとってくださいな♪」
じゃないだろう、まったく……。
ま、クラリスとは長い付き合いになるし、
たまにはこういうのも悪くないかな。
——さ、構えて。用意ができたら始めよう。

仇討ちに対して勝利

キミが大切な人の為に戦うことは悪くない。
でも、気持ちだけでは駄目だよ。
私は素直にやられてあげるほど優しくない。

恨まれるぐらいなら問題ない、平気さ。
どういう形にしろ、生きているからこそ
恨まれもするものだしね。

誰かの為に何かをしようっていう
キミのその気持ち、
いつまでも大切にして欲しいな。

VS. アンジェリア

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●エルザ　君から魔族と思しき邪気は感じないけど、エーテル強度は尋常じゃない……。君は何者なのか、聞かせてもらえないかな？
●謎の少女　さぁて、何者なんでしょー？　ま、私の秘めたる力を一発で見抜いたお前は私の子分の中でもかなり優遇してやるぞ♪
●エルザ　ハハハ。悪いけど、従えないよ。私にはまだやるべきことがあるからね。多少やり辛くはあるけど……君を祓う。

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●エルザ　あの娘のエーテル強度は単に物質体を失っただけという段階を超越している……。物騒な発言にも妙に信憑性があるな……。

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●エルザ　これは……初めて見るけど、なるほど、これが次元の歪みを制御する術式か。……真っ当な用途に使うとは思えないな。
●？？？　——そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●エルザ　……ミルドレッド·アヴァロン？　どうして——いや、貴女ほどの聖女ならば何があってもそんなに驚くこともないか。
●ミルドレッド　初めまして、エルザ·ラ·コンティ。私は光のアルカナ·ミルドレッド。アンジェリア·アヴァロンの守護聖霊……。
●ミルドレッド　この次元の歪みを拡張する結界の維持が、姉さんからの頼みでね……。退いてもらえないかな？
●アンジェリア　お前、かなりめんどくさい存在だなー。もうさっさと人間やめればいいと思うぞ。エーテル体は気楽でいいぞ。
●アンジェリア　ま、準備はこのとーりできてる。ミルドがその気になれば境界溶融現象発生。私は満足。お前は聖霊になれる。問題なし♪
●エルザ　じゃあ、本気でやろう。今、貴女達を止められるのが私だけと言うのなら、きっと私はその為に強くなったんだ。
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。——いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　…………………………ミルド……ごめん……。

エンディング

●エルザ　やれやれ……危なかったな……。完全に祓ったというわけじゃないから、彼女達も無事であって欲しいけど……。
●エルザ　——さぁ、最後の仕上げだ。ここでヘマをやらかしたりなんかしたら、笑えないだろうな……。
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように——
●アナウンサー　——消えた！？　……………………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返します。………………もう、限界かも……。

数日後——。

●舞織　……あら、エルザ様ではありませんか。ようこそいらしてくださいました。
●エルザ　やあ、久しぶりだね。春日一門の……ええと……舞織。その後、色々と調子はどうかな？
●舞織　今回の一連の事変におきましては、エルザ様のご尽力を賜りましたおかげで事無きを得ました。
●舞織　本当に、ありがとうございました。
●エルザ　うん……。そう言ってもらえると……あはは、何だか……本当に嬉しいな。
●エルザ　本当はもっと色々話したい事とかあったけど……もういいや。君達と知り合えて、よかった。
●エルザ　ペトラが空港で待ってるし……じゃあ、私はヴァチカンに帰るよ。また、いつか会えることを期待している。
●舞織　はい、私もまた会える日を楽しみにしています。
●クラリーチェ　エルザ、またここに？　……まぁ、エルザの姿が見えないときは大体この花壇にいますわね。
●エルザ　ああ、クラリス。へへ、いいだろ～♪　早く花が咲かないかな～♪
●クラリーチェ　あら。新しい花を植えましたの？
●エルザ　いや、実は日本の舞織と文通してるんだ。それでね、私はガーデニングが趣味だ、って話をしたら、花の種を送ってくれてね。
●エルザ　あ、そうだ。この前はね、妹さんが折った鶴が手紙に入っててね。嬉しかったなぁ。
●クラリーチェ　……そうですの。随分、日本の春日一門と親しげですのね。私というものがありながら……ぶつぶつ。
●エルザ　あと、あんぱんのレシピも教えてもらった。今度、焼いてみようと思うんだ。クラリスも楽しみにしててよ。
●クラリーチェ　あらあらまぁまぁ♪　エルザの手焼きのあんぱんだなんて、とっても楽しみですわ♪
●ペトラ　——貴女達、いつまで私を待たせますの？　クラリス、貴女、エルザを呼びに行ったはずでしょう？
●クラリーチェ　ん～。そう言えばそうでしたわね。エルザ、ペトラが呼んでましたわ。次の任務だそうですわよ。
●エルザ　クラリス……そういうことはね、最初に言ってもらえると助かるな……。いつものことだけどさ……。
●エルザ　——じゃあ、ペトラ、行こうか。さっさと終わらせてしまおう。帰って来る頃には花が咲いてるといいな。

バッドエンド

●エルザ　嫌な風が吹く……肌がひりつく……。これは悪い方に事態が進んでいる証拠だ。まずいな……。
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●エルザ　まだ、あきらめない。この事態を回避できる可能性がゼロじゃない限り、私はあきらめない。
●アンジェリア　何で物質体にこだわるんだ？　わからないなー。どう見てもお前は私と同じでエーテル体の方が向いてるぞ。
●エルザ　……こだわるさ。私は人間なんだ。魔族とは違う。人間として、最後まで生きたいんだ。
●ペトラ　クラリス、お待ちなさい。ひとりでどこに行くつもりかしら？
●クラリーチェ　エルザの所まで散歩ですわ、ペトラ。でも、ちょっと危ない場所ですから、ペトラは付いて来ないでくださいな。
●クラリーチェ　頭のいい貴女に、私も多くは言いません。黙って、私を行かせてくださいな。そして、貴女は本当にやるべきことを。
●ペトラ　……貴女達は私の部下なのに、勝手ばかり。もっと言いたいことはありますけど、ふたり無事に戻ると誓って行きなさい。
●クラリーチェ　ええ、もちろん誓いますわ。貴女こそ、一時の感情で自分を見失わないようになさい、ペトラ。

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

エルザさんに突撃Q&A

Q.4　特技は？：ほかの人と比較して秀でているものってなると……やっぱり、魔族と闘うために手に入れたこの戦闘技能ってことになるかな……。殺伐としててすまない。
Q.5　自分のチャームポイントは？　逆に直したい部分は？：困ったな……そんなこと、考えたこともないよ。直したい部分ばっかりでさ……。
Q.6　好きな異性のタイプは？：縁がないよ。それに、私と関わったら不幸になる。

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	他の人の方がいいと思うけど……。
キャラクターセレクト　10秒待機	それでも私を？
キャラクターセレクト　15秒待機	あはは、なんだか照れるな……。
キャラクター決定	それじゃ、行こうか！
聖霊契約呪文演出	我は信じる、命の息吹をもたらす聖なる霊を。
ストーリーモード　登場演出動作	聖なる　聖なる　聖霊よ、救いと平安をもたらしたまえ。
対戦前　登場演出動作	聖霊の御名において、君を倒す。
敗北演出(1本目)	くっ、やるね！
勝利2本目A(ストレート勝ち)	良きはからいの訪れんことを。
勝利2本目B(通常勝ち)	悪いけど、相手にならないよ。
勝利2本目C(瀕死勝ち)	聖なるかな、聖なるかな。
引き分けA(1本目／2本目)	く、互角か……。
判定負けA(1本目)	思った以上だね。
判定負けB(2本目)	甘く見てたかな。
攻撃(弱)	はっ!／ふっ！／でいっ！
攻撃(中)	はっ!!／せやっ!!／そこっ!!
攻撃(強)	はっ!!!／とぅっ!!!／せやっ!!!
ふっ飛ばし	いくよ！／せやっ!!!(溜め成立)
打ち上げ	これで！／もらったっ!!(溜め成立)
空中特殊攻撃	落ちろっ！
サンクトゥス	清めよ。
クレド	クレド！(地上)／ここだ！(空中)
グロリア(発生)	いくよ！
グロリア(攻撃)	祓う！
キリエ	キリエ。
ベネディクトゥス	響け……。
グラディウス／セキュリス／ランケオラ(共通発生)	この手に力を……。
グラディウス(攻撃)	グラディウス！(地上)／斬り祓うっ！(空中)
グラディウス(ヒット)	グラ!　ディウス!(地上)／斬り,、祓うっ！(空中)
セキュリス	断ち切るっ！
ランケオラ	貫けっ！
レクイエム	アニュス　デイ、　ドナ　エイス……レクイエム！
アルカナ必殺技	裁きを／導きを／しりぞけよ
アルカナ超必殺技	救いたまえ!／護りたまえ！／憐れみたまえ！
アルカナブラスト	降り立て！
アルカナフォース	聖なる息吹よ、我が内に……
アルカナブレイズ(溜め)	道を示したまえ
アルカナブレイズ(汎用)	聖霊よ、至高の恩寵をもって、敵を退けよ！
アルカナブレイズ(ディウー・モール)	厳然たる剣をもって、全てを打ち砕け、カシマール！
ダメージ(弱)	くっ！／うあっ！／つうっ！
ダメージ(中)	あっ!!／うあっ!!／そんなっ!!
ダメージ(強)	くっ!!!／あっ!!!／うあっ!!!
受身	まだ！(地上)／ちっ。(壁)／遅い！(空中)
投げ失敗	あっ。
ダウン(1本目)	しまった……！
ダウン(2本目・通常)	ここまでか……。
ダウン(2本目・特殊)	うあああぁぁぁ！！
コンティニュー待機	こんなところで、終われないんだ。
コンティニュー決定	助かるよ。次は負けない。
ゲームオーバー	これが運命、なのか……。

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対1人目	もっと自分自身を磨かなければならない。 技も心も……私はまだ弱い……。 すまないが、手合わせを頼みたい。
乱入対戦前・対2人目	私の勝手で恐縮だけど、 2人目……手合わせを頼みたい。
乱入対戦前・対3人目	3人目、よろしく頼むよ。
乱入対戦前・対5人目	5人目、よろしく頼むよ。
乱入対戦前・対10人目	これぐらいじゃ何も得られない……。 10人目、恐縮だけど 引き続き手合わせを頼みたい。
乱入対戦前・対20人目	まだだ。 まだ、私は限界まで到達していない。 20人目、手加減も遠慮もいらないよ。
乱入対戦前・対30人目	30人目、最初から本気で頼むよ。 もっと私を追い込まなければ意味がない。
乱入対戦前・対50人目	そう……この感じだ。 ようやく、実感が得られてきた。 このまま50人目、手合わせよろしく。
乱入対戦前・対100人目	化物を見るような目で見られてもなぁ……。 ハハハ、それも仕方ないか。 100人目、よろしく頼むよ。
乱入対戦前・汎用1	キミが私と手合わせを？ ありがとう、願ってもないことだよ。
乱入対戦前・汎用2	次は誰が私の相手をしてくれるんだい？ キミかな？ それじゃあ、よろしく頼むよ。
乱入対戦前・汎用3	この調子で経験を積んでいきたい。 こちらからけしかけるみたいで恐縮だけど、 次の相手をお願いできないかな？
乱入対戦前・汎用4	嫌なら断ってくれてもかまわない。 ……私と闘って欲しい。
乱入対戦前・汎用5	さぁ、始めよう。
乱入対戦前・汎用6	君の力を見せて欲しい。 代わりというほどではないけれど、 私の力も見せるよ。
勝利・アルカナブレイズ（専用）	君の咎に対する罰はこれで終わり。 ……カシマール、私はいつまで こんなことを続ければ良いんだい？
勝利・アルカナブレイズ（汎用）	君の魂と肉体に、 聖霊の救いと恵みのあらんことを。
勝利・アルカナ超必殺技1（専用）	罰すべき必要のない人などいない。 その現実を知ってしまったからこそ、 私はカシマールと共にあるのかな……。
勝利・アルカナ超必殺技1（汎用）	聖霊の加護があればこそ、 この勝利も、 今の生も得られるもの……。
勝利・アルカナ超必殺技2（専用）	罰のアルカナ・カシマールの 御名において、 キミに罰の宿命を。
勝利・アルカナ超必殺技2（汎用）	自分ひとりの力でどうにもならないことは 素直に認めて、誰かの力を借りること。 それができると、少しだけ視野が広がるよ。
勝利・クリティカルハート	……終わり、か。 これが、私の仕事だ。謝罪はしない。
勝利・超必殺技（体力半分以上）	そんなに慌てて力を求めなくてもいいよ。 1番の近道って、大体1番悪い道だからね。 ……私が言っても説得力ないなぁ。
勝利・超必殺技（体力半分以下）	思った通りの勝ち方じゃなかったけど…… ま、これはこれで、 よかったってことにしておこうかな。
勝利・必殺技（体力半分以上）	単純な勝敗よりも大切なものがある ——と、思うんだけどね、 実は私もまだ見つけてないんだ……。
勝利・必殺技（体力半分以下）	あわてず、あせらず、あきらめず。 私のモットーなんだけど、 常に実行するのはなかなか難しいね。
勝利・通常技1（体力半分以上）	ひとつひとつの行動が言葉より雄弁に語る。 誰かとわかり合うというのは、 難しかったり簡単だったり……複雑だね。
勝利・通常技2（体力半分以上）	キミは良く頑張ったと思うよ。 でも、それだけじゃ私には勝てない。 その理由は、自分で見つけ出すんだ。
勝利・通常技1（体力半分以下）	考え過ぎると、人間は臆病になる。 だから、なるべく迷わないように心掛ける。 ……私には無理だけど、キミはがんばれ。
勝利・通常技2（体力半分以下）	ふー……。いい闘いだったよ。 実力も出せたし、学ぶところもあった。 またいつか、力を試し合おう。
勝利・同キャラクター1	私がふたりいても、いいことはないよ。 辛いことの方がきっと多いから、 私に押し付けてしまえばいい。
勝利・同キャラクター2	手強い相手だった……。 って、これは自分で自分を褒めてるのかな？ うーん、複雑な気分……。
勝利・同キャラクター3	まだ、負けるわけにはいかない。 自分自身が相手なら、なおさら。
アーケードモードクリア1	よし、アーケードモード、終了だ。 無事に終えることができたんだから、 とりあえず喜んでいいんじゃないかな。
アーケードモードクリア2	今回の任務はこれで一区切りかな。 次の任務でも協力してもらえると助かる。 まぁ、何かのついでに考えておいてよ。
アーケードモードクリア3	今日は君の協力があったからこそ 無事に任務を終えることができたよ。 ありがとう。
アーケードモードクリア・スコアランクイン	へぇ。スコアランキング？ 私も人に認められるようになったのかな？ だったら、嬉しいな。
アーケードモードクリア・スコア2位達成	スコアランキング2位。すごいじゃないか！ 努力が報われて、認められる。 こんなに素晴らしいことはないよね。
アーケードモードクリア・スコア1位達成	ついに私がスコアランキング1位か……。 感慨深すぎて、言葉にならないよ。 ……えー、やっぱり、ありがとう……かな？
ロケテスト仕様	今回の仕様はここで終了。 続きは製品仕様で——ということらしいけど ……何のことだろう？　よくわからないな。

コンティニュー待機

サンクトゥスは聖水のビンを投げるんだ。
⬇⬋➡ と攻撃ボタン。
聖なる力が失われないうちに次につなげて。

クレドはジャンプしながら
クルクスで上の方を攻撃するんだ。
➡⬇⬋ と攻撃ボタン。

グロリアは思いっ切り飛び込んで
クルクスを叩き付けるんだ。
⬇⬋⬅ と攻撃ボタン。

キリエはムチを使って攻撃するんだ。
⬅⬇⬋ と攻撃ボタン。
少しだけ相手を引き寄せられるよ。

ベネディクトゥスは聖なる祈り。
⬇⬇ と攻撃ボタン。
サンクトゥスの聖水の力を解き放つ。

アニュスは聖別された銀の銃弾。
⬇⬆ と攻撃ボタン。
……見せびらかしてるわけじゃないよ。

グラディウスは魔を切り払う剣のオーラ。
➡⬇⬋ と AB（ゲージ消費）。
対空性能の高さには自信があるよ。

セキュリスは魔を断ち切る斧のオーラ。
⬇⬋⬅ と AB（ゲージ消費）。
破壊力はバツグンだよ。

ランケオラは魔を貫く槍のオーラ。
⬇⬋➡ と AB（ゲージ消費）。
リーチとスピードなら任せてよ。

レクイエムは魔を撃ち滅ぼす銀の銃撃。
アニュスの最中に
⬆⬇⬅➡ と AB（3ゲージ消費）。

アルカナブラストは
CDボタン同時押し（ゲージ消費）。
効果に見合ったリスクもある。気をつけて。

私の武器はクルクスだけじゃないよ。
カバンの中にも色々とね。
巧く使って魔を祓おう。

……さて、どうしようかな？

やられっぱなしっていうのも
……やっぱり癪だね。

私は最善を尽くしたつもりだけど
……つもりじゃダメだなぁ。

じっとしていても何も始まらない。
続けよう。
それだけの価値はあるはずだよ。

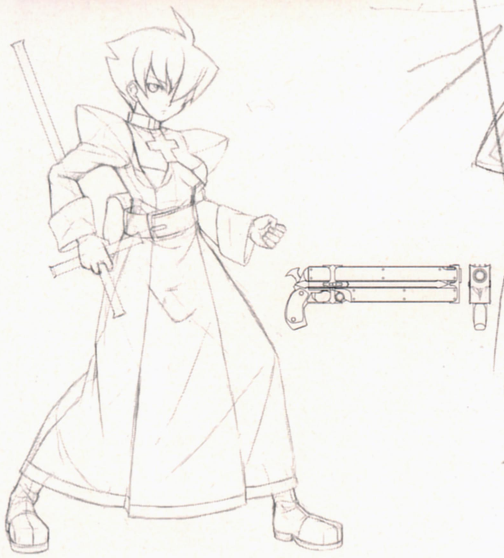
これからが私の真価が問われるところだね。
……まだ、戦えるよ。

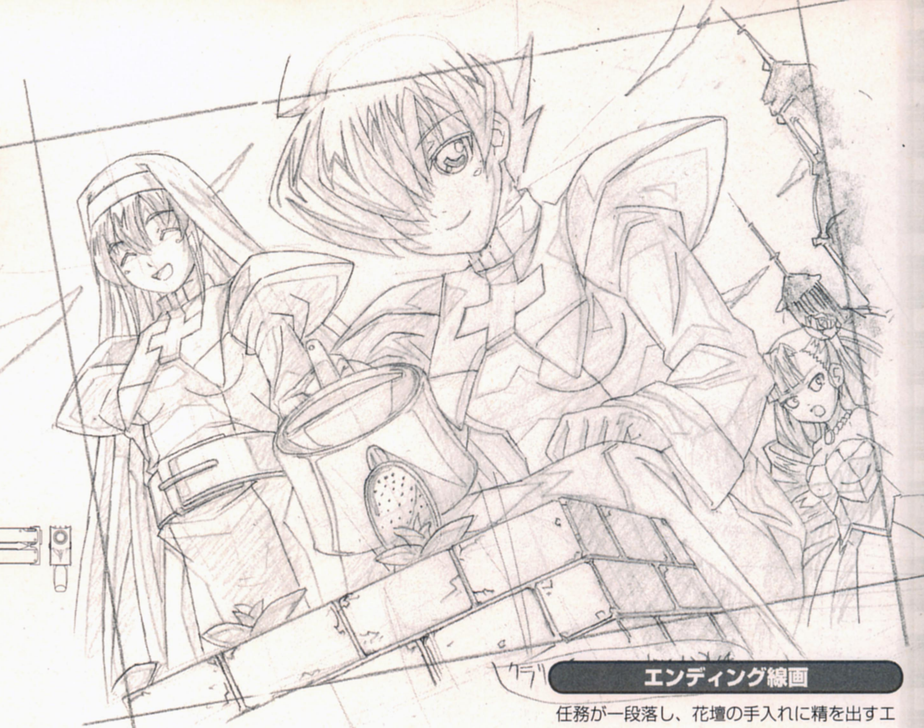
我が侭だということは承知している。
だけど、もう一度、戦いたい。
この通り、お願いする。

エルザさんに突撃Q&A

Q.7　将来の夢は？：夢……。夢か……。パン職人なんてどうかな？　もうちょっと私の手が穢れてなければそういう道もあったのかな……。
Q.8　日本に来た感想は？：とてもいいところだったよ。また行きたいね、パン屋めぐり。
Q.9　海外旅行はよくしますか？：プライベートな旅行って行ったことないなぁ……。そう考えると、今回の日本の任務はとても幸運だったのかな。

エルザ・ラ・コンティ 線画設定集



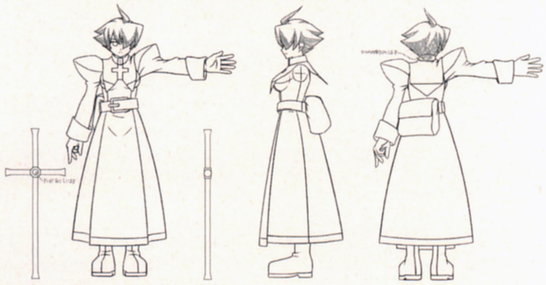


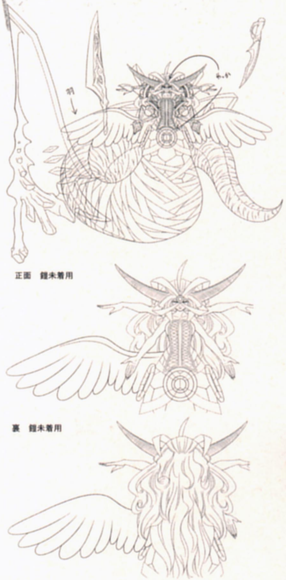
エンディング線画

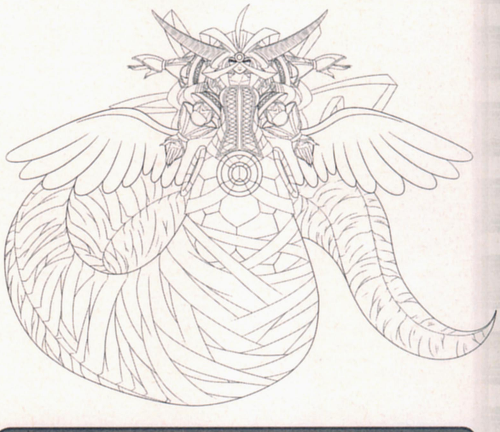
任務が一段落し、花壇の手入れに精を出すエルザ。激務の間のひとときの幸せです。

エルザ三面図

特徴的な髪型のエルザだが、こうして三面図で見てみると分かりやすい？　腰に下げたバッグの中には、魔族と闘うための七つ道具が入っている。なお、気になるバッグの中身は、各種必殺技を使用する際に見ることができる。







罰のアルカナ　カシマール

数あるアルカナの中でも、好戦的な容姿を誇る罰のアルカナ・カシマール。四本の手にはそれぞれ刀剣が握られており、デザインの異なった大刀と小剣を確認することができる。

エルザ❤裏設定 ～魔族狩りと呼ばれた過去～

聖霊事変という言葉が示す範囲は極端に幅広い。エーテルに起因する問題はすべて聖霊事変という扱いになり、聖霊庁の管轄になる。イタリア・アブルッツォ州の海岸沿いにあった小さな村は、現在の地図には記載されていない。数十年前に魔族が関係した聖霊事変でその村は滅んでしまった。

家族を失って生き残った少女は、自分のような人を増やしたくない、と西欧聖霊庁の戦闘要員としての過酷な訓練に身を費やし、やがて実戦に投入される。しかし、魔族と対峙したとき、胸の奥に無理矢理封じ込めていた復讐の黒い炎は少女を狂戦士に変貌させた。我に返れば、味方からも距離を置かれた凄惨な光景に少女は酷く打ちのめされた。その後も魔族と対峙すれば豹変する少女は敵からも味方からも「魔族狩り」と恐れられる。

こんなはずではなかったのに——と少女は悩み続ける。

身も心も疲れ果てたエルザは、ロシア山間部での作戦行動を最後に聖霊庁を離れる決意を固めていた。

罰のアルカナ　カシマール設定

●下肢を封じた蛇女：ある場所に「食せば不老不死となる果実」が数百年に一度、聖霊界の強い干渉を受けて実る。これは食べた者を高次の存在へ進化させ、代償として「この世の咎を浄化する」呪いが課せられる果実。そうとは知らず、この果実をふたりの女性が均等に分けてそれぞれが食した。結果、高次の存在となったが半分に分けた影響でそれぞれ半身を封じられ、また浄化すべき咎も「罪」と「罰」に分けて与えられた。

●契約：エルザ・ラ・コンティの守護アルカナ。「この世の咎を浄化する」呪いに縛られた、「ふたつでひとつの存在」であるカシマールとサルヴァーチは、物質界で活動するための憑代である契約者を探していた。同じく「ふたつでひとつの存在」となれる稀有な憑代を求めて永い時を彷徨い、ようやくエルザとクラリーチェと出会う。エルザが「この世の咎を浄化する」ために活動する限り、仮初めの命と力を与える。

●冥罰の刃：対峙した者の罰の重さに応じて、カシマールの刃はその鋭さを変化させる。罰を与える必要のない者などいない、と告げているかのようでもある。

エルザさんに突撃Q&A

Q.10　必殺技の名前はどうやってつけた？：名は体を現す——というそれだけだよ。難しいのは私自身が苦手だからね。
Q.11　あんぱんを好きになったきっかけを教えてください。：……え？　あんぱん、好きじゃないのかな？　一口食べれば誰だってわかると思うけど。
Q.12　あなたにとってクラリーチェさんはどのような存在？：友達……親友……いや、違う。もうちょっと大きな、大切な存在かな。

クラリーチェ・ディ・ランツァ

私、これでも物質界のことが大好きですの

クラリーチェ・ディ・ランツァ。ヴァチカンの城壁の内側に封じられている西欧聖霊庁の双璧とされる修道女の片割れ。かつて高位の魔族だったが『その身に負いし罪が浄化されるまで永らえる宿命』を受け、物質体に縛られ、不老となった。関東一円に大量発生した次元の歪みに対し、西欧聖霊庁からの災害派遣として数名の仲間と共に来日する。
「あらあら……まぁまぁ……。かなりのエーテルが流入してますわね～。私は別に構いませんけど……やっぱりダメ？」

メッセージデータ

通常戦闘会話

ARCANAHEART2

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●クラリーチェ
VS ペトラ	私達の任務は次元の歪みへの対処、および、 １ヶ月前の境界溶融現象の真相究明。 ……ちゃんと憶えてますの、クラリス？	ちゃんと憶えてますわよ、ペトラ。 憶えていますけど、遂行するかどうかは…… 怖い目で睨まなくても大丈夫♪　きっと♪
VS キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ——ほほー、元魔族で西欧聖霊庁所属！ なんや、割といい加減なんか、聖霊庁て。	いい加減ではありませんよ。 ふところが広いんですわ、きっと。 そう考えると素敵だと思いません？
VS ゼニア	……西欧聖霊庁の双璧の片割れ、 それも腹黒い方か。	あらあら、酷い言われ様ですわね。 こういうのって魔族差別だと思いますわ。 ぷんぷん。
VS ドロシー	……ほ、本物の魔族なんですか？ あの、魔界ではどんな手品が 流行ってるんですか？　教えてください！	手首を切り落としても生えてくる…… って言うのがポピュラーかしら？ 巧い人は首を切り落としても生えますわよ♪
VS エルザ	不謹慎な発言だけど、 ヴァチカンにいる時より開放的だなぁ……。 クラリス、久々に戦闘訓練でもどうかな？	たまには悪くありませんわね。 ヴァチカンでやると、独房入りですし。 やり過ぎにはお互い注意しましょうね♪
VS はぁと	あ、シスターさんだ。もしかして、今回、 手伝ってくれる外国の聖霊庁の……人……？ あれ？　なんだかりりちーっぽい感じ？	普通じゃなくて、ごめんなさいな♪ 実は魔族だったりしますけど、ちゃーんと 次元の歪みは処理しますから。安心ね♪
VS 冴姫	この感じは……リリカ……似てるけど違う。 その服装に騙されるところだったけれど、 あなた、魔族でしょう？	あら、驚かせちゃいました？ 私、魔族ですけど聖霊庁のシスター♪ お仕事熱心なことで有名ですわ♪
VS 神依	聖霊庁に与する魔族か。 奇妙ではあるが、前例がないわけでもない。 ——さて、何を企むものか。	あらあら、まるで悪者扱いですわね～。 ですけど、悪者って結構楽チンなんですよ？ 貴女も一度、試してみてはいかがかしら？
VS このは	聖霊庁のお方とお見受けいたしまするが…… むー……魔族の方のようにも……。 対応に困りまするなー……。	あら、そんな……困らせちゃいましたか？ 魔族が聖霊庁のシスターになるぐらい、 今時は普通のことですわよ♪
VS 舞織	その聖霊庁のカソックは隠れ蓑でしょうか？ 抑えていても、その強大な魔力は 隠し切れるものではありません。	隠しているわけではありませんよ。 人間社会に馴染めるように努めてますの。 ——あ、私、カソック大好きですわよ♪
VS 美凰	その服装から察するには聖霊庁関係者。 ……しかし、アナタから放出される 聖霊力の波形は魔族のものですが、これは？	生まれも育ちも魔界ですから当然ですわね♪ でも、今はすっかり物質界の住人として 楽しく過ごしていますわ。うふふ♪
VS リーゼロッテ	あれあれ？ すごく濃い魔族の血の匂いがするね。 すごく高く売れるね。	貴女のその緋色の目と交換だったら ちょっとぐらい分けてあげてもいいですわ。 ——な～んて、意地悪でしたか？
VS 頼子	この人からは、ミケとかリリカから 感じられる魔力と同じような感じが…… もしかして、本物の魔族ですか！？	十数年前までは本物だったんですけどね。 今は、物質体と融合したニセモノですわ。 ——あ、ついでに陛下、ご機嫌麗しゅう♪
VS きら	おいおい、聖霊庁ってのはどんな組織だ？ 魔族の力を借りる必要があるほど 深刻な人手不足なのか？	まぁ、そうですわね～。 司法取引で協力を強制させるぐらい 深刻な人手不足に陥っているようですわ♪
VS フィオナ	あの、私、聖霊になっちゃったんです。 ですから、魔族さんとは似てますよね？ お仲間ですので、これで失礼します。	いえ、私、人間になっちゃったんです。 ですから、聖霊さんとは似てないんです。 でも、お友達から始めてはどうかしら？

イベントA1 VS 神依

戦闘前……

●神依　ほう、魔族が聖霊庁に与するとは珍しい。……いや、ミケランジェロの例もある。皆無と言うわけでもないか。
●クラリーチェ　こんなところでお会いできるなんて、光栄ですわね、朱鷺宮神依様。私、クラリーチェ・ディ・ランツァと申します。
●クラリーチェ　かつてフェルフネロフ公を戦いで退け、公が人間に興味を持ったきっかけ。それが貴女だと噂だけは伺っておりますわ。
●神依　そうか、フェルフネロフの知己か。一見、何を企んでいるのか読み切れぬ所、過分に似ている。……して、何とする？

戦闘後……

●クラリーチェ　そうですわね、公を退けたというそのお力を拝見したいと思っておりまして……あら？　先に手が出てしまいましたか？
●神依　白々しいことを言う。あれだけの殺気を放っておきながら、先に手も何もない。
●クラリーチェ　うふふ。公を退けたのも頷けますわね。次に公と会った時には、貴女の話題で盛り上がることにしますわ。
●神依　好きにすればいい。皆に害を為す悪巧みさえしなければな。では、フェルフネロフに宜しく伝えてくれ。

イベントA2 VS 頼子

戦闘前……

●ミケ　おお！　懐かしい魔力が近付いてくるので、誰かと思えばクラリーチェではないか！　相変わらず顔全体が笑ったような作りだな！
●クラリーチェ　まぁ、陛下。随分なおっしゃりようですわ。数十年ぶりに陛下のお目にかかれた喜びを顔いっぱいに表現したつもりですのに。
●頼子　もしかして、ミケの知り合いなの？　リリカのパパみたいな魔族なの？　でも、その服は聖霊庁の人に見えるよ？
●クラリーチェ　はじめまして、安栖頼子さん。こう見えて魔族で肉体を持っていて聖霊庁の人ですの。……じゃあ、さっくりと死んでくださいな。

戦闘後……

●クラリーチェ　あら？　どうして抵抗なさるのかしら？　おとなしくしていただけますと苦しまないように、こう、さくっと……。
●頼子　そ、そんなこと言われたって！　痛いのも怖いのもヤダ！　ミケ、知り合いでしょ？　何とかしてよぉ！
●ミケ　クラリーチェ、頼子に危害を加えるな。我輩が辛うじて存在しているのも、全て、頼子との謎の契約の効果だ。
●クラリーチェ　ええ、まぁ、陛下のおっしゃることは間違いありませんけど……わかりました。——私、おふたりの幸せを祈りますわ♪

イベントB1 VS リリカ

戦闘前……

●リリカ　へぇ～。珍しいじゃん、本物の魔族なんて。魔力もハンパじゃないってーか、羽の大きさが全然違うっつーか。
●クラリーチェ　まぁ、可愛らしいお嬢さん♪　——では、さっそくご挨拶に伺いましょう。お父様の所へご案内してくださいな。
●リリカ　……は？　アンタ、何言ってんの？
●クラリーチェ　貴女があまりにも可愛らしいので、魔界に連れて帰ろうと思ってしまいまして。結婚して責任を取る方向でいかがかしら？
●リリカ　はぁーっ！？　ちょ……ちょーっ！？　アンタ、何言っ……アタマおかしいっしょ！　わーっ！　来るなー！　こっち来るなーっ！
●クラリーチェ　あ、私、知ってますわよ。こういうのって、「いやよいやよも好きのうち」って言うんでしょう？　うふふ♪

戦闘後……

●クラリーチェ　あらら……？　こんなに露骨に拒絶されてしまうと……逆に燃えてきちゃいますわ♪
●リリカ　うわーっ！　やだーっ！　パパーっ！　たすけてーっ！
●クラリーチェ　なーんて、う・そ♪　フェルフネロフ公のお嬢さんがとっても可愛らしいからついつい、からかっちゃいました♪
●リリカ　…………………………………………………は？　アンタ、パパの知り合い……？
●クラリーチェ　ええ♪　クラリーチェ・ディ・ランツァ。貴女のお父様の古い知り合いですわ。近い内にお父様にご挨拶に伺いますわね。
●リリカ　うるさーいっ！　ウチに来ても絶対に入れてやるもんかーっ！　塩買ってウチに帰るーっ！

クラリーチェさんに突撃Q&A

Q.1　**趣味は？**：こちら、物質界のことを猛勉強中ですわ。とにかく、本ばかり読んでますの。楽しくて仕方ありませんわ♪
Q.2　**好きなものは？**：エルザの焦げたあんぱんですわね。焼き加減を失敗して落ち込んでいるエルザを見ながら頂きますの。私だけの特権ですわ♪
Q.3　**嫌いなもの、苦手なものは？**：お酒……嫌いではないのですけれど、エルザもペトラも「酒は飲むな」としつこく言ってきますから。嫌いということにしてくださいな♪

イベントB2 VS リリカ

戦闘前……

●リリカ　アンタがクラリーチェ・ディ・ランツァ？　ミケの部下でパパの知り合いとか何とか？
●クラリーチェ　ええ、そのとおりですわ。はじめまして、リリカ・フェルフネロフ様。大恩あるフェルフネロフ公のご息女様。
●リリカ　話が早くて助かるな～。じゃ、質問。あのさ、アンタさ～、ヨリコを殺そうとしたって……ホント？
●クラリーチェ　まぁ、お耳がお早いことで。ええ、つい先日、そのようなこともありましたかしらね。それが何か？
●リリカ　……へぇ～。そっかそっか。すっとぼけないトコは気に入ったよ。けど、それだけ。
●リリカ　大恩あるフェルフネロフ公のご息女様が直々にアンタを魔界に送り返してあげるね♪　――覚悟はイイかな？　イイよね？

戦闘後……

●クラリーチェ　……あら？　いかがなされましたの？　これでおしまいでしょうか？
●リリカ　……あ～。もいっかな。なんかテンション下がっちったし。別にアンタ、快楽殺人者でもなさそうだし。
●クラリーチェ　人が泣き叫んだり血塗れになったり……私、実はそういうのが大好きなんですの♪
●リリカ　あーはいはい。そーですねー。何か理由があったとしてもアンタが真面目にホントのコト話すとは思ってないし。
●クラリーチェ　……まぁ、試してみたのは本当ですわ。離れることができない謎の契約とやらの思い込みをどうにかして差し上げようかと。
●クラリーチェ　ですけど、おふたりに拒絶されましたの。仲良きことは美しきかな、ですわね♪　面白いから放置しちゃいますわ♪

仇討ちイベントA　CPUクラリーチェ用メッセージ

発生条件

●ペトラを倒している
●プレイヤーがエルザではない

まぁ……貴女がペトラを……？
手抜きを知らないあの娘を倒すなんて、
「よくがんばりましたで賞」をあげますわ♪
でも、私にとってペトラは上司ですけど、
妹のような娘のような、可愛い存在ですの。
ちゃーんとけじめはつけてもらいますわ。

仇討ちイベントB　CPUクラリーチェ用メッセージ

発生条件

●エルザを倒している
●プレイヤーがペトラではない

困りましたわねぇ……。
私、こんなにぷんぷんなのは初めてですわ。
真面目な顔をするのは疲れるんですけど……
私の大切なエルザにちょっかいを出して……
のうのうと生き永らえようなんて、
そんな図々しいこと、認めませんよ？

仇討ちに対して勝利

あらあらまぁまぁ……。
せっかく敵討ちに来て頂いて恐縮ですが、
私、意地悪ですから負けてあげません♪

人の恨みを買うというのは新鮮ですわ。
なんだか私も、人間になったのですわね……
って感じがしますわ。うふふ♪

他人の為に必死で何かをする……。
はぁ～、素敵ですわね。
私も何かしてみようかしら……？

VS. アンジェリア

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●クラリーチェ　あらあら、おしゃまなお嬢さんですわね。言葉遣いに気をつけないと、大人になってから困っちゃいますのよ。
●謎の少女　魔族くずれにどうこう言われたくないなー。どうせ私の方が強いし偉いしカワイイし。……もしかして、年増のひがみ？　ぷぷー♪
●クラリーチェ　……んもぅ。しつけのなってないお子様ですわね。ちょっぴりお仕置きしちゃいましょう♪

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●クラリーチェ　まぁ、嫌われちゃいました♪　……それはさておき、あの娘、間違いなくとんでもないことを企んでますわね。

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●クラリーチェ　あらあらまぁまぁ……こういうことですか。こっそりこんな大掛かりな仕掛けを……。噂の東京事変の再現なんですの？
●？？？　――そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●クラリーチェ　まぁ、初めまして、ですわね。元英国聖霊庁長官ミルドレッド様♪　目論見通り聖霊になりましたのね。
●ミルドレッド　こちらこそ初めまして、クラリーチェ・ディ・ランツァ。お褒めに与り、光栄だよ。
●ミルドレッド　まぁ、結果として確かに私は聖霊となった。今の私は光のアルカナ・ミルドレッド。アンジェリア・アヴァロンの守護聖霊……。
●アンジェリア　お前、かなりめんどくさい存在だなー。さっさとエーテル体に戻りたいだろー？　物質体なんてうっとうしいだろー？
●アンジェリア　ま、その準備はこのとーりできてる。ミルドがその気になれば境界溶融現象発生。私は満足。お前は魔族に戻れる。問題なし♪
●クラリーチェ　私、これでも物質界のことが大好きですの。私とエルザと、そして皆の大切な日々に――勝手なことはしないでいただきましょう。
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。――いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

エンディング

●クラリーチェ　本当にもう、最近の若い娘は物事の分別がつきませんのね。これでちょっとは反省なさいな。
●クラリーチェ　じゃ、最後の仕上げは……ん～……、ここには私だけみたいですから、誰かに押し付けるのはなしですわね♪
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように――
●アナウンサー　――消えた！？　……………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも……。

数日後――

●クラリーチェ　陛下、安栖さん、それにリリカ様、ご機嫌いかがでしょうか？
●リリカ　……うっわ、嫌なヤツの顔見たな～。じゃ、アタシは急用できたんで。
●クラリーチェ　皆様、お元気そうで何よりですわ。陛下にフェルフネロフ公の消息も掴め、もう日本に思い残すこともありませんわ。
●頼子　思い残すことって……。そんな不吉なこと言わないでください。
●クラリーチェ　実際、ヴァチカンに閉じ込められてますし、次に日本に来る機会もなさそうですし。もう帰らないと怒られちゃいますし。
●クラリーチェ　私にはエルザがいますけども、陛下、我が国には陛下が必要ですわ。なるべく、早期にお戻りくださいな。
●ミケ　ふむ……。ここ数十年、何も連絡しとらんなぁ……。わかった、一度、連絡を付けてやろう。
●クラリーチェ　フェルフネロフ公のお嬢様も、お元気で～。お父様にどうぞよろしくお伝えくださいな～♪
●リリカ　ゴメン、無理。ってーか、やなこった。
●クラリーチェ　あらら……残念ですわ……。――では、名残惜しくはありますけど、皆様、ごきげんよう♪
●エルザ　すごい数の魔物だな……。1日や2日でこんな事態にはならない。人里離れてるからって、許される問題かな？
●クラリーチェ　ペトラが英国聖霊庁に出張しているこのタイミングで私達ふたりをこの場に投入ですものね。
●クラリーチェ　ペトラ、エルザ、私……3人そろって日本から無事に帰ってきたのが上の方の癇に障ってしまったのかしら？
●エルザ　こんな事態になるまでわざと放置……か。余程、私たちを始末したいんだろうね、西欧聖霊庁のお偉方は。
●クラリーチェ　エルザ、ペトラが心配なのも怒りたい気持ちもわかりますけど、落ち着いてくださいな。
●クラリーチェ　貴女が我を失って戦うことの無い様に。あれは、私と戦ったあの日を最後にする。そう、ふたりで約束いたしましたわ♪
●エルザ　ああ――わかってるよ。そのつもりだ。クラリス、まず、障害を全て排除し、この地域一帯の安全を確保する。
●クラリーチェ　それから、イギリスへ向かいましょう。直帰命令の違反ですけど、厄介事はペトラに押し付けちゃいましょう♪
●エルザ　よし、単純な殲滅任務だ。私が先に行く。クラリス、フォローは頼んだよ。
●クラリーチェ　ええ、私がいる限り、誰にもエルザを傷つけさせませんわ。ずっと――永遠に――。

バッドエンド

●クラリーチェ　あら……この心地良い風は……？　始まってしまいましたの？
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●クラリーチェ　貴女達の愚かさには辟易してしまいますわ。……私を本気で怒らせたこと、いつの日か、悔いることでしょう。
●アンジェリア　悔いるのはお前の方だろ？　最初からその顔をしてればよかったのに。本気を出し惜しみしたお前がバカなんだよ。
●クラリーチェ　……まぁ、そうかもしれませんわねぇ。私の失敗と言い切られてしまったからには、私自身で何とか帳尻を合わせましょう。
●ペトラ　これが境界溶融現象……。東京事変でミルドレッドが目論んだ……。放っておけません。行きますわよ、エルザ。
●エルザ　いや、ペトラ、キミは残るんだ。ここからは私がひとりで行く。キミは、みんなを避難させてくれ。
●ペトラ　………………………………いいでしょう。貴女の顔を立てましょう。ただし――必ず帰ってきなさい。これは命令です。
●エルザ　もちろん、上司の命令には従うよ。クラリスと一緒に帰る。だから、ペトラ。キミは生きて。
●ペトラ　ええ、私、約束は必ず守りますの。ですから、私とも約束なさい。必ず、ふたりで生きて帰ってきなさい――。

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

クラリーチェさんに突撃Q&A

Q.4　**特技は？**：教会での奉仕活動全般で私に並ぶ者はそういませんわ。私がお掃除した後は、窓のふちを指でなぞっても埃なんて……あったら、ごめんなさい♪
Q.5　**自分のチャームポイントは？　逆に直したい部分は？**：実は私、ほくろがあるんですけど……どこにあるかは、秘密ですわ♪
Q.6　**好きな異性のタイプは？**：教えてあげません♪

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	あらあら、まぁまぁ。
キャラクターセレクト　10秒待機	わたくしでよろしいんですの？
キャラクターセレクト　15秒待機	うふふ、なかなかお目が高い♪
キャラクター決定	楽しませてくださいな♪
聖霊契約呪文演出	我が四方に逆五芒、足下に聖霊の印、輝けり。
ストーリーモード　登場演出動作	見せて、くださいますか……？　あなたの全てを♪
対戦前　登場演出動作	ん～……少しは楽しめそうですね。
敗北演出(1本目)	ふふ、その調子ですわ♪
勝利2本目A(ストレート勝ち)	う～ん。もう少しがんばりましょう、ですね。
勝利2本目B(通常勝ち)	㋛ お姉様ぁ～！　すっごいかっこよかったですぅ～！／まぁ、見てましたの？／㋩ フン、手間取りすぎです……。
勝利2本目C(瀕死勝ち)	㋗ ったく……！　見てらんねーぜ。／あらあら、心配してくれてました？
引き分けA(1本目)	加減が難しいですわね。
引き分けA(2本目)	しょうがないですね。
判定負けA(1本目)	……意外と頑丈ですわね。
判定負けB(2本目)	不本意ですわ。
攻撃(弱)	はっ。／どう？／あはっ。
攻撃(中)	そぉれ！／えやぁ！／どう!?
攻撃(強)	はいっ！／どう!?／あはっ♪
ふっ飛ばし	せっ！／えやぁ!!(溜め成立)
打ち上げ	このっ！／上へ参りますわ♪(溜め成立)
空中特殊攻撃	てぇい♪
地上←+強攻撃	閃っ♪
ラ・グランフィア	そこっ！(地上)／そ～れっ！(空中)
ラ・バレストラ	よけれますか？／ここですのよ？(強)
ラ・ブレッザ	行きますよ。
ラ・カテーナ	動けないでしょ……？　えいやっ♪
イル・フラコ	あっ、つい手が。
イル・クローマ	我は汝を喚び起こさん……以下省略♪／㋗ 手順は守れよな……燃え尽きろ!!
イル・ラピメント	あなたが欲しいんです……♪
イル・リズヴェッリオ(発動)	ままごとはお終い。
イル・リズヴェッリオ(成立)	さあ、祈りなさい……。
イル・リズヴェッリオ(失敗)	ふふ、冗談ですよ♪
アルカナ必殺技	おいで。／来なさい。／エヴェニー。
アルカナ超必殺技	おいでませ♪／いらっしゃいな♪／お任せします♪／エヴォカティオ♪
アルカナブラスト	お引き取りを♪
アルカナフォース	仕方ありませんねぇ。
アルカナブレイズ(溜め)	我が欲する事を為すために……。
アルカナブレイズ(汎用)	我が意志を成す我が命に従い、現れなさい。
アルカナブレイズ(サルヴァーチ)	背負いし罪の贖い。サルヴァーチよ、試練を。
ダメージ(弱)	あら。／きゃっ。／にゃっ。
ダメージ(中)	あら！／あんっ！／にゃっ！
ダメージ(強)	まぁ!!／っつ!!／きゃっ!!
受身	うん。(地上・短)／いいですよ？(地上・長)／はい。(壁)／なかなか。(空中)
投げ失敗	あやっ。
ダウン(1本目)	あららぁ～。
ダウン(2本目・通常)	らんぼうものぉ～。
ダウン(2本目・特殊)	あにゃぁぁぁぁ～～。
コンティニュー待機	う～ん、物足りませんわ……。
コンティニュー決定	満足させてくださいな♪
ゲームオーバー	意地悪ですのね……くすん。

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対１人目
そうですわ、私、いいこと考えました。
迷える子羊たちを助けちゃいましょう♪
最初の子羊さん、いらっしゃいな♪

乱入対戦前・対２人目
さぁさぁ、おふたり目の迷える子羊さん、
こちらにいらっしゃい♪
私が救いの手をさしのべちゃいますわ。

乱入対戦前・対３人目
さぁ、３人目の迷える子羊さん、
こちらにいらっしゃい♪

乱入対戦前・対５人目
まぁ、遠慮なさらなくても結構ですわ。
５人目の迷える子羊さん、
こちらへいらっしゃい♪

乱入対戦前・対 10 人目
私、迷える子羊さんを導くことにこんなに
やりがいを感じるとは思いませんでしたわ。
10 人目の方もいらっしゃい♪

乱入対戦前・対 20 人目
救い甲斐のある子羊さんばかり。
私、もっとはりきっちゃいますわ。
20 人目の迷える子羊さん、どうぞ♪

乱入対戦前・対 30 人目
30 人目の迷える子羊さんですわね？
何でも私に相談してくださいな。
うふふ、悪いようにはしませんわよ♪

乱入対戦前・対 50 人目
貴女で 50 人目の迷える子羊さん。
……思っていたよりみなさん、色々と
悩みがあるのでびっくりしちゃいますわ♪

乱入対戦前・対 100 人目
迷える子羊さんも貴女で 100 人目ですわ。
薄々気付いていましたけど、
私、魔族のわりに聖職者に向いてますわね♪

乱入対戦前・汎用１
さぁ、お次の迷える子羊さん、
どうぞこちらにいらっしゃいな♪

乱入対戦前・汎用２
私に正しく導かれたい
次の迷える子羊さんは貴女かしら？

乱入対戦前・汎用３
まぁ……次の迷える子羊さんは、
ずいぶんやる気に満ち溢れてますわね。

乱入対戦前・汎用４
あらあらまぁまぁ……。
何か深い悩みがあるっぽい顔してますわ。
私にご相談くださいな♪

乱入対戦前・汎用５
どうぞ、胸の内を明かしてください。
大丈夫です、面白おかしく
茶化したりしませんから♪

乱入対戦前・汎用６
ちょっと疲れてしまったので、
今日のお導きはお休みにしますわね。
……冗談です、怒らないでくださいな♪

勝利・アルカナブレイズ（専用）
貴女の罪に対する裁きはこれでおしまい。
……正直、ちょっぴり面倒くさいんですけど
サルヴァーチにはお付き合いしますわ。

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
聖霊が物質界で本領を発揮すれば
こんな感じですけれど……多分、
昔の私もこれぐらいはできましたよ？

勝利・アルカナ超必殺技１（専用）
この世に生ける全ては何らかの罪と在る
——と言うサルヴァーチの理屈は
わかりますけど、まぁ、乱暴ですわね～。

勝利・アルカナ超必殺技１（汎用）
私も一度ぐらい人間と契約してみれば
面白かったかもしれませんわね♪
それはいつかの楽しみにしましょう。

勝利・アルカナ超必殺技２（専用）
罪のアルカナ・サルヴァーチの
御名において、
貴女に罪の烙印を。

勝利・アルカナ超必殺技２（汎用）
貴女にはわからないかもしれませんけど、
これでも手加減してるんですのよ、聖霊は。
——あ、私も。ですわね♪

勝利・クリティカルハート
私は貴女の命を奪ったりはしませんわ。
だって、貴女はもう、
絶望という死に至る病に侵されてますもの。

勝利・超必殺技（体力半分以上）
一度きりの人生ですもの。
自分の好きなようにパーっといきましょう♪
私もいつまで人間やれるかわかりませんし。

勝利・超必殺技（体力半分以下）
貴女の暮らす物質界はとても美しいところ。
それを見る目を持っていれば、ですけどね♪
……魔界出身のひがみかしら？

勝利・必殺技（体力半分以上）
たまには私みたいな
悪い人と関わるのもいいものですよ。
自分の良さがちょっぴりわかりませんか？

勝利・必殺技（体力半分以下）
別にふざけているわけではありまんわ。
ただ、命がかかっている闘いでも、
魔族にとっては遊び感覚ですから。

勝利・通常技１（体力半分以上）
貴女みたいな可愛がりやすい人、
私、大好きですわ♪

勝利・通常技２（体力半分以上）
あらあら、ごめんなさい。
これでも私、魔族だったらしいんですよ？
普通の人よりちょっと強いっぽいですよ？

勝利・通常技１（体力半分以下）
あらあらまぁまぁ……。
もうちょっとお仕置きしちゃいましょうか？
……うふふ♪　冗談ですわ。

勝利・通常技２（体力半分以下）
もう、こんなに私の手を煩わせるなんて……
ちょっぴりやんちゃが過ぎますわよ。
めっ♪

勝利・同キャラクター１
おいたが過ぎますと、私、
何しちゃうかわかりませんわ。うふ♪

勝利・同キャラクター２
わざわざ魔界から私の真似をしたくて
物質界までいらしましたの？
ごくろうさま、ですわね♪

勝利・同キャラクター３
この恥知らずさんっ♪
見せしめに……殺してあげましょうか……？

アーケードモードクリア１
アーケードモードおしまいですわね♪
ハッピーエンドということでいいかしら？
それでは、めでたしめでたし♪

アーケードモードクリア２
あら、もうおしまい……？
残念ですわね。では、また会いましょう。
次はもっとゆっくり楽しみましょうね♪

アーケードモードクリア３
そういえば私、任務の最中でしたわね。
でも、貴方のおかげで無事終了♪
またお手伝いしてくださると助かりますわ♪

アーケードモードクリア・スコアランクイン
まぁ。スコアランキング……。
他にやることがないのでしたら、
目指せ１等賞♪　ですわね♪

アーケードモードクリア・スコア２位達成
スコアランキング２位ですの？
エルザが１位なのでしたら、
私は２位で大満足なんですけどね……。

アーケードモードクリア・スコア１位達成
あらあらまぁまぁ。スコアランキング１位？
いつの間にこんなことに……。
うふふ♪　ありがとうございます♪

ロケテスト仕様
それじゃあ、今回はここで終わりですわね。
続きは製品版で——らしいんですけど、
何のことだかさっぱりわかりませんわ♪

コンティニュー待機

↓↘→ と攻撃ボタンで
ラ・グランフィアですわ。
遠くの相手も爪でさっくり、ですわね♪

ラ・グランフィアを入力した後、
ボタンを押しっぱなしでタルダですわ。
ちょっぴり遅れて攻撃しちゃいます。

ラ・グランフィアが相手に当たった時に
もう一度入力したらドゥーエですわ。
でも、同じ攻撃ボタンはダメですからね。

←↓↙ と攻撃ボタンで
ラ・バレストラですわ。
距離に関係なく相手を引っかいちゃいます。

空中で ↓↙← と攻撃ボタンで
ラ・ブレッザですわ。
私の羽は飾りじゃありませんの♪

→↘↓↙← と攻撃ボタンで
ラ・カテーナですわ。
実は追撃できちゃいますよ。

↓↘→ と AB（ゲージ消費）で
イル・フラコですわ。
なるべく近くで使うといい感じですわよ。

→↘↓↙←↖↑ と AB（ゲージ消費）で
イル・ラピメントですわ。
うふふ♪　私、ちょっと魔族っぽいですわ♪

→←↙↓↘→ と AB（ゲージ消費）で
イル・クローマですわ。
クロマシアス様、お願いいたしますわ♪

イル・ラピメントで私の魔力開放中に
→↘↓↙← と AB（３ゲージ消費）で
イル・リズヴェッリオですわ♪

CE ボタン同時押し（ゲージ消費）で
アルカナブラスト、ですわ。
使いどころは自分で探してくださいな。

私のカバンにはエルザみたいに
便利な道具は入っていませんの。
うふ♪　ごめんなさいな♪

あら……？　私、負けちゃいましたか？
不思議なこともありますのね♪

んも～……。
私、いじめられっぱなしは
納得できませんわ。

まぁ♪
私なりにがんばっちゃいましたけど
残念な結果になってしまいましたわ。

このままぼーっとするのもいいですけど、
それはそれで退屈ですわね～。
……続けませんか？

私、ちょっぴりムッとしてますの。
うふふ……。
おしおき、ですわね♪

私のワガママ、聞いてくださいます？
ほんのちょっぴりやる気になりましたので、
もう一度、戦いたいなぁ～……なんて♪

※ ㋛＝ジュゼッパ　㋩＝パルミラ　㋗＝クロマシアス

クラリーチェさんに突撃Q&A

Q.7　将来の夢は？：今が楽しいから先のことはあまり考えませんの。近い将来でしたら……かわいいかわいいペトラがどこまで行けるのか見届ける、それが楽しみですわ。
Q.8　日本に来た感想は？：高いビルがたくさんあっておもしろかったですわ。温泉というところに行きたかったのですけど、時間がなくて行けませんでした。ざーんねん♪
Q.9　海外旅行はよくしますか？：サルヴァーチと契約するまえは、ヨーロッパ各地を転々としてましたわ。今ではすっかり、ヴァチカンの壁の中、ですわね。

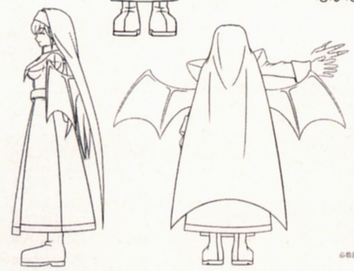
クラリーチェ・ディ・ランツァ 線画設定集

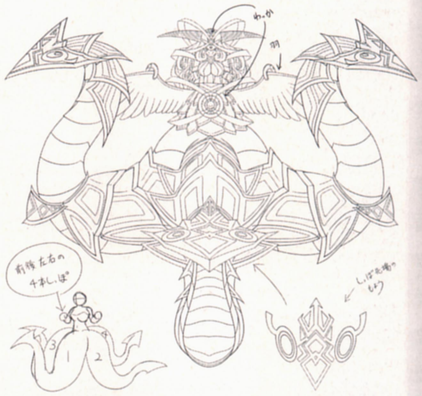
エンディング線画

迫り来る魔物たちに抗するクラリーチェとエルザ。互いの信頼関係が伝わってくるカット。

クラリーチェ三面図

魔族の象徴である羽が特徴的なクラリーチェの三面図。制服デザインこそはほかのシスターと同じだが、羽が生えていることでかなりイメージが変わってくる。有事の際以外は目を開かないという設定も当初からのもの。





罪のアルカナ　サルヴァーチ

罰のアルカナ・カシマールと対の存在である罪のアルカナ・サルヴァーチ。上半身を拘束具に戒められたデザインは、ほかのアルカナとは一線を画したものになっている。

クラリーチェ❤裏設定

～ヴァチカンの壁の中～

西欧聖霊庁対策実行本部特務一課所属——表向きのクラリーチェの立場である。この特務一課には、つい数ヶ月前までクラリーチェとエルザの二人しか配属されておらず、平時の仕事はヴァチカン市国内に駐留しての奉仕活動。任務を除いてヴァチカン市国の外に出るためには、極めて厳しい審査が必要であり、承認された事は一度もない。この特務一課はクラリーチェとエルザを西欧聖霊庁の都合で監視するために新設された部署だった。西欧聖霊庁の過去の記録にもない、人間とも魔族とも分類し難い不老の存在となった二人の処遇はその当時、大変な物議を醸した。事実上ヴァチカン市国内に軟禁するという不当な条件を、エルザは自分に罰を欲していたために受け入れ、クラリーチェはそれに付き合うことにした。

数ヶ月前、ペトラが特務一課の所属長として配属されてから、まるで腫れ物のように数十年にわたって不当な扱いを受けていたふたりの待遇が改善されはじめた。

罪のアルカナ　サルヴァーチ設定

●上肢を封じた蛇女：ある場所に「食せば不老不死となる果実」が数百年に一度、聖霊界の強い干渉を受けて実る。これは食べた者を高次の存在へ進化させ、代償として「この世の咎を浄化する」呪いが課せられる果実。そうとは知らず、この果実をふたりの女性が均等に分けてそれぞれが食した。結果、高次の存在となったが半分に分けた影響でそれぞれ半身を封じられ、また浄化すべき咎も「罪」と「罰」に分けて与えられた。

●契約：クラリーチェ・ディ・ランツァの守護アルカナ。「この世の咎を浄化する」呪いに縛られた、「ふたつでひとつの存在」であるサルヴァーチとカシマールは、物質界で活動するための憑代である契約者を探していた。同じく「ふたつでひとつの存在」となれる稀有な憑代を求めて永い時を彷徨い、ようやくクラリーチェとエルザと出会う。クラリーチェが「この世の咎を浄化する」ために活動する限り、仮初めの命と力を与える。

●罪科の楔：対峙した者の罪の重さに応じて、サルヴァーチの楔はその鋭さを変化させる。ひとつの罪も犯していない者などいない、と告げているかのようでもある。

クラリーチェさんに突撃Q&A

Q.10　**必殺技の名前はどうやってつけた？**：物質界に早くなじもうと思いまして、こちらの言葉に訳してみましたの。いかがですか？
Q.11　**いつも笑顔でいるための秘訣とは？**：さぁ……？　なぜかしら？　あなたたちが笑顔でない理由を解決すればよろしいのでは？
Q.12　**あなたにとってエルザさんはどのような存在？**：友達……家族……一言で言い表すのは難しいですわね。では、私がすべてを賭けて守るべき人……な～んて、ちょっとカッコよくないですか？

愛乃 はぁと

あのね、握手って すっごく素敵なんだよ

“聖霊”と呼ばれる存在を認識し、心を交わせられる少女を聖霊庁は“聖女”と定義していた。愛乃はぁとは日本聖霊庁から“稀代の聖女”と認識されるほどの聖霊力の持ち主でもあった。心の中にある愛と正義の思うがままに関東一円に再び現れた次元の歪みへ敢然と立ち向かっていく。

「よーし、どんなことでも任せてよ！大好きなみんなのためだもん。どばばばーってがんばっちゃうよ！」

メッセージデータ

通常戦闘会話

ARCANAHEART2

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●はぁと
VS キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ——ほほー、このねえさん、稀代の聖女。 ごっついわー。ちょっとウチと遊んだって！	こんなおっきなロボに乗れるなんて マンガとかアニメの世界みたいだね！ いいなー。私も乗せてよー、ねー、ダメ？
VS ゼニア	……私の邪魔をするな。	えっと……誤解です。 邪魔するつもりはないんですけど……。 わかってもらえませんか……？
VS ドロシー	あの、すみません。人を捜してるんです。 リーゼロッテ・アッヒェンバッハ、っていう ドイツ人の女の子なんですけど……。	え？　りぜっち？　日本に来てるけど 今どこにいるのかは知らないよ。 力になれなくてごめんね。
VS エルザ	P075のエルザ「仇討ちイベントB」が発生	P083の「仇討ちに対して勝利」が発生
VS クラリーチェ	P079のクラリーチェ「仇討ちイベントB」が発生	P083の「仇討ちに対して勝利」が発生
VS 冴姫	はぁと？　こんなところで何やってるの？ すぐに帰って——って言って、 聞いてくれるわけないわよね……。	冴姫ちゃんも次元の歪みとかのことで がんばってるんだよね？　私もだよ♪ 一緒に解決しようね！
VS 神依	じっとしていられる性質ではなかろうが、 愛乃、ここは私に任せてもらおう。	かむかむ先輩に任せてしまうのは楽だけど、 みんなの問題はみんなで解決したいんです。 だから、私もがんばります♪
VS このは	はぁとどのー。こんなところを うろうろするのは感心しませぬなー。 ここはこのはにお任せあれー♪	みんなで協力し合えば、できないことなんて なーんにもないよ！　きっと！ だからこのこの、一緒にがんばろうね♪
VS 舞織	はぁとちゃん……今回の件は 個人で解決するには規模が大き過ぎます。 どうか、控えてください。	うん、私ひとりじゃきっとダメ。 だから、まおりんと一緒にがんばりたいな！ ……ダメかな？
VS 美凰	お久しぶりです、愛乃はぁと。 アナタの行動力には敬服いたします。 しかし、今回は私と博士に譲ってください。	めーめーさんとみんみん博士こそ、 ずばーんと私に任せてください！ それがダメなら一緒に何とかしましょう！
VS リリカ	ハート、何やってんの？　——え、アタシ？ アタシは暇つぶし。面白いコト募集中。 そんな感じで、ちょっと付き合ってよ！	りりちーって、ほんのちょっぴりだけ 素直じゃないよね♪　本当は次元の歪みが 気になってるくせに～♪　うりうり～♪
VS リーゼロッテ	相変わらずだね、愛乃はぁと。 余計なことに首を突っ込みたがる。	余計じゃないよ、りぜっち。 私ががんばったら、りぜっちの仕事も ちょっぴり楽になるよね？
VS 頼子	愛乃さん、愛乃さん。 せっかくだし、ここは私とミケに任せてよ！ ねっ、ねっ！	よりぷー、どしたの？ そんなにやる気満々なよりぷー、 初めて見た気がするよ……。
VS きら	おい、アホ毛。私は忙しいんだ。 用があるなら後にしろ！	え？　そうなの？　忙しいというか…… 焦ってるように見えるんだけど。 何か、手伝えることってないかな？
VS フィオナ	あ。愛乃さん、お久しぶりです。 ……でも、今はそれどころじゃありません。 ここは私に任せて、避難してください。	そっか、フィオぽん、わざわざ あっちの世界から来てくれたんだ。 よーし、それじゃ私もがんばらなきゃね！

イベントA1 VS エルザ

戦闘前……

●エルザ　君は……そうか、見覚えがあるはずだ。資料で見たからね。ちょうどよかったよ。稀代の聖女、愛乃はぁと……だろう？
●はぁと　え？　はい、シスターさん。えーと、その、よくわかりませんけど、愛乃はぁとは私のことだと思います。
●エルザ　少し訊きたいことがあるんだ。ミルドレッド・アヴァロンの失踪……真相を知りたい。答えてくれないか？
●はぁと　それをどうして………………あーっ！　もしかして、外国の聖霊庁の人ですか！？　う～ん……困ったなぁ～……。

戦闘後……

●はぁと　あの一、ミルドレッドさんのことは外で喋っちゃダメって聖霊庁の人に言われてるんです……。ごめんなさい。
●エルザ　……そうか。じゃあ、無理強いは止そう。悪かったね。争うつもりはなかったんだ。
●はぁと　そう言ってもらえると助かります。じゃあ、私、ここの次元の歪みを何とかしてきます。
●エルザ　いや、ここは私が引き受けるよ。君は他のところに急いだ方がいいだろうね。本来の目的は同じなんだ、協力しよう。

イベントA2 VS クラリーチェ

戦闘前……

●クラリーチェ　………………あら？　貴女……愛乃はぁとさんでしょ。ん～、ちょっぴり困ってしまいました。
●はぁと　あ。はい、こんにちは、シスターさん。……それで、何が困ったんですか？　私、何か悪いことしました？
●クラリーチェ　私はミルドレッド失踪の真相なんて興味ないけど……ごめんなさいね、ちょっと話を聞かせて欲しいなぁ、なんて♪
●はぁと　シスターさん！　優しい笑顔でやんわりとすごまないでください！

戦闘後……

●はぁと　すみません、ミルドレッドさんのことは秘密にするようにって言われてて……えーと……そうだ！　懺悔します！
●クラリーチェ　あら、そう……？　じゃあ、ミルドレッドの話は忘れて……懺悔を聴きましょう。どうぞ、お話し下さいな。
●はぁと　この前、冴姫ちゃんのパフェのイチゴをこっそり食べて知らんぷりしました……。冴姫ちゃん、ごめんね……。
●クラリーチェ　まぁ。私はこの前、エルザのあんぱんをこっそり食べて知らんぷりしましたけどすぐにばれて怒られちゃいましたわ。

イベントB1 VS ペトラ

戦闘前……

●ペトラ　貴女が愛乃はぁとさんでして？　ようこそ？　それとも、はじめまして？　まぁ、どちらでもかまわないでしょう。
●はぁと　えーと……どうも、はじめまして。愛乃はぁとです。最近はいろんな人に名前を呼ばれるなぁ……どうしてなんだろ？
●ペトラ　貴女は貴女が思っているよりずっと有名人ということでしょうね。……全く、嘆かわしい限りですわ。
●はぁと　あの一、特に用がないんだったら、私、急いでやらなきゃいけないことがあるし、そろそろこれで……。
●ペトラ　——お待ちなさい。私の名は、西欧聖霊庁対策実行本部特務1課ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト。
●ペトラ　どうぞ稚拙なこの私に“稀代の聖女”と噂される貴女の実力、見せて下さいませんこと？

戦闘後……

●はぁと　もーっ！　いきなり何するの！？　そんな拳銃振り回したら危ないよ！
●ペトラ　……ありえない！　こんなの、ありえませんわ！　エルザだけでなく、この私までも……！
●ペトラ　どうして？　ラーゲルクヴィストの名を背負ったこの私がこんな……敗北なんて……！
●はぁと　う～ん、やっぱり愛がないからだよ。あなたと向き合っていても、あんまり愛を感じなかった。きっと、それだよ。
●ペトラ　この右手に法を、この左手に規律を、遵守すべきふたつを背負った時に捨てた……唾棄すべき感情に……屈するなんて……！
●はぁと　捨てちゃったなら、もう一度、拾おうよ♪　あのね、人は愛を全部捨てちゃうなんてきっとできないって思うよ♪

はぁとさんに突撃Q&A

Q.1　「東京事変」が終わった後、まず最初になにをしましたか？：疲れて帰ったら、お母さんが特盛りパフェを作って待っててくれたんだよ。すっごくおいしかった♪
Q.2　「東京事変」が終わった後、友達は増えましたか？：うん、いっぱい増えたよ。みんないい人ばっかり♪

イベントB2 VS ペトラ

戦闘前……

●ペトラ　1ヶ月前、東京上空に出現した次元の歪みが引き起こした大規模境界溶融現象……。その収束と共に失踪した英国聖霊庁長官。
●ペトラ　その影には英国聖霊庁の暗躍、そして解決には日本聖霊庁ではなく、御苑女学園の生徒が大きく貢献していると囁かれる。
●ペトラ　今回関東一円に出現した多くの次元の歪みは1ヶ月前の事変の余波である事は明白。西欧聖霊庁は日本聖霊庁が隠蔽している——
●ペトラ　事件の全容を暴くべく、この私、ペトラ·ヨハンナ·ラーゲルクヴィストを極東の島国に派遣した。
●ペトラ　諜報部によれば、愛乃はぁとは極めて真相に近い人物のひとりである。
●ペトラ　——さて、愛乃はぁとさん。貴女の知り得る真相を、どうぞ無知なこの私にご教授下さいな。

戦闘後……

●はぁと　う～ん、あのね、日本の聖霊庁さんが秘密にしておこうとすることにはやっぱり意味があるんじゃないかな。
●ペトラ　……そんなこと、有り得ませんわ！　おそらく、英国聖霊庁において不正が……決して公にできない何かがあるはず！
●ペトラ　世界の聖霊庁を統括すべき英国聖霊庁に！　ならば不正を暴き、公表し、あくまでも法の名の下に公正な裁きを！
●はぁと　秘密にしていることは悪いことだし、法律に従って公平な裁判を、っていうのもわかるんだけど……。
●ペトラ　わかっているのなら、協力なさい。貴女の態度次第では、身柄を強制的に拘束してもよろしくってよ。
●はぁと　そうすると、みんなが幸せになれるの？　だったら、捕まえてくれてもいいけど……今はまだやることがあるから、ごめんね。

仇討ちイベントA　CPUはぁと用メッセージ

発生条件
- 冴姫を倒している
- プレイヤーが神依、このは、舞織、リリカ、頼子ではない

あーっ！　やっと見つけた！
あなたでしょ！　冴姫ちゃんをいじめたの！
ぜったい、ぜったい、
ぜぇーったい許さないんだからねっ！
冴姫ちゃんに謝ってもらうよ！

仇討ちイベントB　CPUはぁと用メッセージ

発生条件
- 舞織を倒している
- プレイヤーが冴姫、神依、このは、リリカ、頼子ではない

ちょっと待ったーっ！
あなたでしょ！　まおりんをいじめたの！
ぜぇーったい許さないんだからねっ！
まおりんに謝ってもらうよ！

仇討ちイベントC　CPUはぁと用メッセージ

発生条件
- リーゼを倒している
- プレイヤーが冴姫、神依、このは、舞織、リリカ、頼子ではない

りぜっちをいじめたのあなたでしょ！
どうしてそういうことするかなー？
ぜぇーったい許さないんだからねっ！
りぜっちに謝ってもらうよ！

仇討ちに対して勝利

あなたの友達と
ケンカしたかったわけじゃないんだけど……
ごめんね……。

あなたの友達を傷つけて、
あなたを怒らせたのは本当のことだから
言い訳はしないよ……。

……愛だけじゃダメなのかなぁ。
そんなことない、そんなことないよ！

VS. アンジェリア

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●はぁと　あれ？　え、えっと、私、あなたを怒らせるようなことしたかな？　初めて会うような気がするけど……。
●謎の少女　実際に会うのは初めてだけど、お前が私の楽しみを邪魔したのは事実。よって、子分にならないなら死刑。いじょ。
●はぁと　えーっ！？　そんな一方的なコト言われても困るよー！

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●はぁと　え？　ええ？　えーっ！？　ちょっと！　ちょっと待ってよー！

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●はぁと　ここって……。1ヶ月前の東京の空の結界みたいな……？
●？？？　——そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●はぁと　……へ？　その声は……えーっ！？　み、みるどれっどさん！？
●ミルドレッド　久しいね、愛乃はぁと……。私は光のアルカナ·ミルドレッド。アンジェリア·アヴァロンの守護聖霊……。
●ミルドレッド　今の私なら、ここを中心に境界溶融現象を引き起こすぐらいは造作も無い。……姉さんが、望むなら。
●アンジェリア　ふふん♪　ミルドえらい！　よくやった！　聖霊界からどくどくエーテルが流れてるぞ。お姉ちゃん、だいまんぞくー♪
●アンジェリア　……で、お前、どうするんだ？　私は原初の世界っていうのが見たいんだ。物質界と聖霊界がひとつになった世界をな。
●はぁと　その話、前にも聞いた。みんな死んじゃう、絶対にやっちゃいけないことだって！　だから、絶対に止めるよ。ぜぇーったいに！
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。——いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

エンディング

●はぁと　うわわわわっ！　また空なのに地震だよ！　すぐに逃げなきゃ！
●はぁと　……ミルドレッドさんと、あの女の子、無事だといいんだけどな……。
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように——
●アナウンサー　——消えた！？　…………………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも……。

数日後——。

●はぁと　わ～んっ！　ちこくちこく～っ！　——って、ここまで来れば大丈夫かな？
●冴姫　……はぁと。おはよう。
●はぁと　あれ？　冴姫ちゃん、まおりん……。どしたの？　あ、他にも誰かいるの？　——あっ！
●ペトラ　おはようございます、愛乃はぁとさん。朝はいつもこのように慌しくって？　それとも今日が特別なのかしら？
●はぁと　えへへ、いつもこんな感じだよ。それで、冴姫ちゃんによく怒られてるよ♪
●冴姫　はぁと！　今はそんなこと言ってる場合じゃないでしょう？
●はぁと　あわわ、それもそっか。えっと……ペトラ、さん……だったよね？　今日はどうしたの？
●ペトラ　大した用ではありませんわ。概ね東京事変の顛末の調べはつきましたし。それで少し、観光でもと思いましたの。
●はぁと　観光でウチの学校に？　もっといい観光名所ってあると思うし、よかったら案内するよ！
●ペトラ　ここは貴女のような聖女がいる場所。ここより興味深い場所は思いつきませんわ。ですけど、本音を言いますと——
●ペトラ　私、貴女の顔は見たくありませんの。……では、これで失礼いたしますわ。ごきげんよう。
●はぁと　わぁ！　ちょっと待ってよ！　せっかくだから、握手しようよ！
●ペトラ　……何故かしら？　その必要はありませんわ。
●はぁと　あのね、握手って、すっごく素敵なんだよ。武器とか何かを持っていてもできないし、グーを握っててもできない。
●はぁと　相手を信じる気持ちがあって、それで初めてできるコトなんだよ。だから——握手しようよ。
●ペトラ　……いいでしょう。貴女の甘い妄想に、今だけは付き合って差し上げますわ。
●はぁと　えへへ♪　よかった。貴女とケンカしちゃったこと、すっごく気にしてたんだ♪
●はぁと　これからは友達としてよろしくね！　えーと、ペトラだから……ぺとらん？　ぺーたん？　ぺったん？　ぺーたー？
●ペトラ　……私、貴女と友人関係を築くのは不可能だと再認識させられましたわ。
●はぁと　えーっ！　そんなぁー！　どうしてー！？

バッドエンド

●はぁと　わわわっ！　急になにこれ？　どしたの？　地震？　でもここお空の上だよ？
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●はぁと　わーっ！　ちょっと待って待ってー！
●アンジェリア　やーだねー。ぷっぷくぷー♪　ま、これからお前が物質体を捨てても生き残れたら、また遊んでやるからな。
●はぁと　だから！　ちょっと待ってってばー！　私、まだあきらめないからね！　絶対に！　ぜぇーったいに！
●冴姫　はぁと！　……嘘、まさか、こんなのって！　はぁとが呑み込まれる！
●舞織　冴姫さん、落ち着いてください……。
●冴姫　落ち着いてなんていられない！　まだ、あそこにはぁとがいるの！　助けにいかなきゃ！
●舞織　……わかってます。ですから、私もご一緒します。冴姫さんをひとりで行かせはしません。
●冴姫　あ……ありがとう、舞織……。——はぁと、今、助けに行く。無事でいて……待ってて……。

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

はぁとさんに突撃Q&A

Q.3　「東京事変」で闘った相手の中で、気になる人はいましたか？：やっぱりミルドレッドさんのことがいちばん気になったかな……。大丈夫なのかなって……。
Q.4　新必殺技「とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんち」はどのようにして生み出されましたか？：あのね！　正義の味方はね、ぴんちになったら新しい必殺技を編み出すんだよ！　だから私もがんばっちゃったもんね！　崖の上からおっきな岩を（長いので以下略）

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	よーし、行っくよ～。
キャラクターセレクト　10秒待機	愛と正義と平和のために！
キャラクターセレクト　15秒待機	愛乃はぁと、ずばーっと参上♪
キャラクター決定	やっぱり愛だよね♪
聖霊契約呪文演出	お願い、天使さん。私と一緒に戦って！
ストーリーモード　登場演出動作	ちょっと待ったー！　あわわわっ！　……ふぅ。
対戦前　登場演出動作	どばばばーっとやっちゃうよ！
敗北演出(1本目)	あいってててて……
勝利2本目A(ストレート勝ち)	愛は絶対勝つんだよ、ぜぇ～ったい！
勝利2本目B(通常勝ち)	これが愛の力だよ♪
勝利2本目C(瀕死勝ち)	ふぅ。よかったよかった♪
引き分けA(1本目)	ぶーぶー。
引き分けB(2本目)	えーっ!?　……そんなぁ。
判定負けA(1本目)	えー。おかしいよー。
判定負けB(2本目)	がーん！　……がくり。
攻撃(弱)	たぁ！／やぁっ！／てゃっ！
攻撃(中)	たぁ!!／えいっ!!／てゃっ!!
攻撃(強)	えいっ!!!／とおっ!!!／うりゃっ!!!
ふっ飛ばし	どーん！／ずどーん！（溜め成立）
打ち上げ	飛んでけ！／ぶっ飛んでけ！（溜め成立）
空中特殊攻撃	ばーん！
地上➡+強攻撃	あっぱー！
はーとふるぱんち	あったれー！（地上）／どっかーん！（空中）
鉄拳ぱんち	ぱーんち！／てっけんぱーんち！（強）／むぐっ！（失敗）
りぼんびーむ	びーむ！
必殺きっく	きーっく！
すっごいはーとふるぱんち　発生	ぜったい、ここだー！（地上）／せーのっ！（空中）
すっごいはーとふるぱんち　成立	はーとふるぱーんち！
愛の鉄拳ぱんち　発生	ぐるぐるぐる～。
愛の鉄拳ぱんち	愛の鉄拳ぱーんち！
すっごい必殺きっく　発生	もらったぁー！
すっごい必殺きっく	ひっさつきーっく！
とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんち　発生	とにかくすっごい！
とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんち　Lv3成立	すっごい！
とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんち	愛の鉄拳ぱーんち!!
アルカナ必殺技	お願い！／そこだ！／いっけぇ！
アルカナ超必殺技	これでもくらえっ！／これでどうだー！／これで決まったー！
アルカナブラスト	どかんといっぱーつ！
アルカナフォース	ぱわーぜんかーい！
アルカナブレイズ(溜め)	ぎゅんぎゅんくるよ！
アルカナブレイズ(汎用)	お願い、天使さん！　力を貸して!!
アルカナブレイズ(パルティニアス)	パルちゃん、お願い！　どかんとやっちゃえー！
ダメージ(弱)	うっ！／あうっ！／むぐーっ！
ダメージ(中)	うっ!!／わーっ!!／んん～っ!!
ダメージ(強)	うっ!!!／わーっ!!!／むぐーっ!!!
受身	よいしょ！（地上）／よっと（壁）／まだまだ！（空中）
投げ失敗	あわっ!?
ダウン(1本目)	えぇ～っ!?
ダウン(2本目・通常)	うわあああぁぁぁ～っ!!!
ダウン(2本目・特殊)	パルちゃぁーーん!!!
コンティニュー待機	まだまだこれから！
コンティニュー決定	がんばっちゃうもんね！
ゲームオーバー	がびょーん。しょっくー……。

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対１人目 今日も１日、元気にがんばろー！ 最初の相手は誰かな？ よろしくお願いしまーす！	**乱入対戦前・対２人目** さぁ、次は誰かなっ？ ぜったい、負けないよ！	**乱入対戦前・対３人目** よーし、調子あがってきたよ！ 次もがんばるぞー！	**乱入対戦前・対５人目** ５人目は誰かな？ ずばーんと勝負だーっ！	**乱入対戦前・対 10 人目** 今日の私、すっごい絶好調！ 10 人目のあなた、よろしくねっ！
乱入対戦前・対 20 人目 20 人目！　これからが本番だよ！ 気を抜かないでがんばるんだもんね！	**乱入対戦前・対 30 人目** 疲れなんて気にしない気にしない！ 30 人目だけどへっちゃらだよ！	**乱入対戦前・対 50 人目** あぅ……ちょっとフラっとしちゃった……。 き、気のせい気のせい！ 50 人目のあなた、お待たせしましたっ！	**乱入対戦前・対 100 人目** まだまだまだまだ！　ぱわーぜんかーい！ これが 100 人目でも負けないよ！ がんばるぞーっ！　おーっ！	**乱入対戦前・汎用１** さぁ！　次の人、どうぞ！ 私、精一杯、がんばっちゃうよ！
乱入対戦前・汎用２ 次の人、ごめんね。 私、負けられないから……。	**乱入対戦前・汎用３** 次は誰だーっ！ とりゃー！　かかってこーいっ！	**乱入対戦前・汎用４** 愛は負けないよ！　ぜぇーったいに！	**乱入対戦前・汎用５** どばばばーって勝っちゃうよ！	**乱入対戦前・汎用６** 最後に勝つのは愛だよ！
勝利・アルカナブレイズ（専用） パルちゃん、ありがとー！ ほんとのほんとの愛の力、 きっとみんなに届いたよね！	**勝利・アルカナブレイズ（汎用）** 天使さん、ありがとう♪ あなたのおかげで助かりました。 いつか、お返しできるようにがんばります♪	**勝利・アルカナ超必殺技１（専用）** 愛のぱわーは無限大！ 絶対に、ぜぇーったいに愛は負けないよ！ そうだよね、パルちゃん♪	**勝利・アルカナ超必殺技１（汎用）** とりゃー！　どうだー！ これが天使さんぱわーだよ！	**勝利・アルカナ超必殺技２（専用）** ……ねえ、落ち着いた？ パルちゃんぱわーは心を穏やかにする 不思議な力があるんだって。
勝利・アルカナ超必殺技２（汎用） ひとりじゃないよ。 天使さんと一緒だもん。 それだけでどーんとぱわーあーっぷ♪	**勝利・クリティカルハート** あなたの心にずばーんと届け！ 愛情いっぱつ！ とにかくすっごい愛の鉄拳ぱーんち！	**勝利・超必殺技（体力半分以上）** やっぱりね、 いちばん大切なことって心だと思う。 その中でも愛だよね、愛！	**勝利・超必殺技（体力半分以下）** 今日、あなたと出会ったこと、忘れません！ この出会いが素敵な思い出になるといいな。	**勝利・必殺技（体力半分以上）** どんな時でもがんばるための３原則！ 愛と勇気と希望！ これさえあれば、なんでもへっちゃら！
勝利・必殺技（体力半分以下） 愛があって、勇気があって、希望があって！ 本当にいいものってなくならないよ、 絶対に！	**勝利・通常技１（体力半分以上）** 私、あなたのことは嫌いになれないよ。 だって、人のことを嫌いになるのって それなりの覚悟がいるから……。	**勝利・通常技２（体力半分以上）** あの、お願いがあるんだけど……。 手を開いてもらえないかな？ 握り拳だと、握手できないよ……。	**勝利・通常技１（体力半分以下）** 勝ったー、とか、負けたー、とか、 そんなことよりも大切なことがあるって 思うんだけど……どうかな？	**勝利・通常技２（体力半分以下）** 必ず最後に愛は勝つ！ 絶対に、ぜぇーったいに！
勝利・同キャラクター１ お母さん、私に双子の姉妹はいないって。 あなたは一体――も、もしかして、三つ子？ うわーん！　おかーさーん！？	**勝利・同キャラクター２** やっぱり……自分のモノマネされるのって、 あんまりいい気分はしないね。	**勝利・同キャラクター３** もっと自分自身を大切にしようよ！ 私のモノマネなんてしないでね！	**アーケードモードクリア１** アーケードモード、クリアおめでとー♪ 楽しんでもらえたかな？ えっと、とにかく、ありがとう！	**アーケードモードクリア２** 最後まで遊んでくれて、ありがとー♪ うん、やっぱりこれって愛だよね！
アーケードモードクリア３ 次に一緒に遊べるのはいつになるのかな？ また会おうね！　絶対、約束だよ！ すっごく楽しみにしてるからね！	**アーケードモードクリア・スコアランクイン** スコアランキングに入ったよ！ これって、きっとすっごいコトだよ。 えへへ♪　もっともっとがんばろうね！	**アーケードモードクリア・スコア２位達成** スコアランキング２位たっせーい！ もうすぐ１位だよ！ よーし！　絶対に、１位になろうね！	**アーケードモードクリア・スコア１位達成** やったー！　ばんざーい！ スコアランキング１位だよーっ！ おめでとう！　それと、ありがとう！	**ロケテスト仕様** 最後まで遊んでくれて、ありがとう！ 今度は製品版で一緒に遊ぼうね♪ それじゃ、ばいばい♪

コンティニュー待機

➡⬇⬊ と攻撃ボタンで はーとふるぱーんち！！ 上に向かってどかーん！	⬇⬊➡ と攻撃ボタンで鉄拳ぱーんち！ 横に向かってぱーんち！ 連続技のおともにどーぞ♪	⬅⬇⬋ と攻撃ボタンでりぼんびーむ！ 愛情ビームが飛んでくよ♪	ジャンプして ⬇⬋⬅ と攻撃ボタンで 必殺きーっく！ 前に飛んで相手のガードを揺さぶろう♪	⬇⬊➡ と AB（ゲージ消費）で ぐるぐるぐる～♪　愛の鉄拳ぱーんち！
➡⬇⬊ と AB（ゲージ消費）で すっごいはーとふるぱーんち！ 引き付けてから一撃必殺♪	➡⬇⬊ と AB（ゲージ消費）で すっごいはーとふるぱーんち！ 空中でも「せ～の」って、一撃必殺♪	ジャンプして ⬇⬋⬅ と AB（ゲージ消費）で すっごい必殺きーっく！ 空中連続技のキメはこれで決まりだよ！	➡⬅⬋⬇⬊➡ と AB（３ゲージ消費）で とにかくすっごい愛の鉄拳ぱーんち！ レバーぐるぐるでぱわーあーっぷ！	レバー６と B で横回し蹴り！ とりゃー！　って感じできっく！ ……忘れてないよね？
レバー➡ と C で、あっぱー！ 上に向かって、あっぱー！ ちからいっぱい、あっぱー！	BD ボタン同時押し（ゲージ消費）で アルカナブラスト！ ガード中でも相手をぽーん！	私、まだがんばれるよ。 だから、もうちょっと続けたいな♪	あきらめない！ 最後の最後の最後まで！ 絶対に絶対に、ぜぇーったいに！	愛と勇気と希望があれば何でもできる！ ……はずだよね？
今、ここでやめたら後悔しちゃうよ……？	だいじょうぶ！ 失敗は成功のもとって言うもんね！ さぁ、がんばろー♪	……………………………やめないよね？		

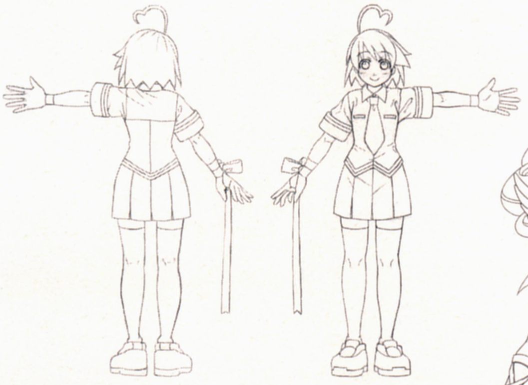
はぁとさんに突撃Q&A

Q.5　最近の「喫茶あいの」の客の入りはどうですか？：常連さんがいっぱい来てくれるから助かってます。私ももっとがんばらなきゃ。
Q.6　「喫茶あいの」の新メニューとなるスイーツの研究は進んでいますか？：今はどちらかっていうと、お母さんの味を勉強しているところかな。そっちの方が大切だよ。

愛乃はぁと 線画設定集

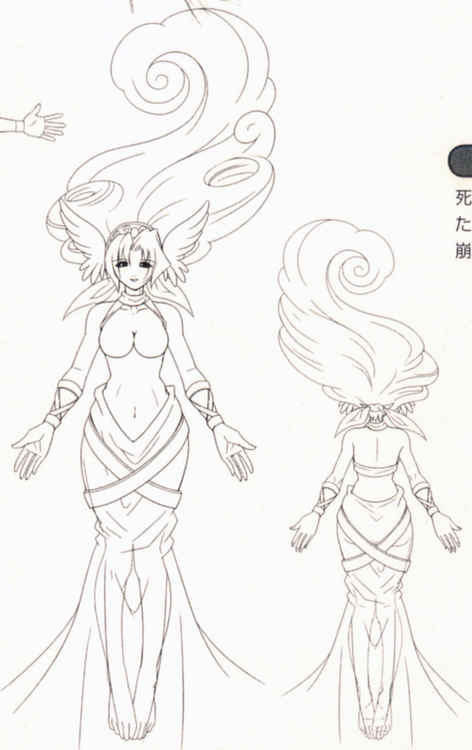
エンディング線画

激闘を経て、新しい友情を育んだはぁと。ペトラの表情にも柔らかさが見てとれます。



はぁと三面図

はぁとの特徴は、何といっても頭の上で揺れているハート型のあほ毛！　今回もゲーム中のカットイン演出などで、その存在感を誇示しています。右手に巻かれたリボンも、はぁとの動きに合わせて軽やかに形を変えるのです。



愛のアルカナ パルティニアス

死してなお愛を説き続けた女性が高次の存在となった、愛のアルカナ・パルティニアス。今回も関東大崩壊を食い止めるはぁとに力を貸してくれます。

はぁと❤裏設定

～どうぶつ大好き～

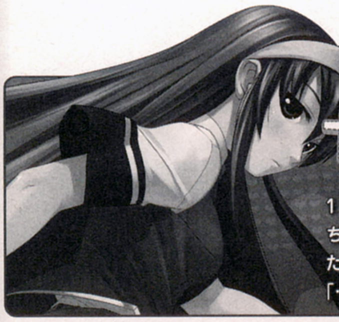
はぁとの家から高台の方に歩いて10分。古めかしい木造家屋にはぁとが「おばあちゃん」と慕っている老婆が住んでいる。この家は周囲からは猫屋敷、あるいは犬屋敷と呼ばれており、庭に猫や犬が多く住んでいる。はぁとが平日の夕方過ぎ、週に2回、店の残り物やお小遣いで買ったペットフードを持って必ずここに足を運んでいる。

この柔和な老婆も動物好きで、それがきっかけになって町内会ではぁとと仲良くなった。うっかりはぁとに懐いてしまった身寄りのない猫や犬を老婆は快く預かってくれる。はぁとはエサを持って行き、たっぷり動物たちと遊んで面倒をみて、独り暮らしの老婆も気遣う。老婆もはぁとを孫のように思っている。

動物好きの友人ができると、ついついはぁとはこの動物屋敷に招待してしまうが、あまりの数の多さにみんな引いてしまう。しかし神依だけは時々エサを持って訪ね、犬猫たちと遊び、老婆の話し相手もつとめている。

はぁとさんに突撃Q&A

Q.7 新しい聖女が日本にやってきましたが、気になる人はいますか？：う～ん、みんな気になるけど……やっぱり、ぺとらんのことが気になるかな……。
Q.8 動物好きで知られるはぁとさんですが、アルマシアやライオンさんについて一言。：そっか！　うちはペット禁止だけど天使さんだったら……♪



甘楽 冴姫

私が自分で決めたんです。できることは精一杯やろうって…

1ヶ月前、東京上空に出現した次元の歪み。それが引き起こした一連の事変を経て、甘楽冴姫は親友を失った過去から立ち直る。そして現在、関東一円に大量に出現した次元の歪みを前にして、冴姫は自ら聖霊庁に協力を志願する。自分のためだけではない。他の誰かがかつての自分と同じ思いをすることはどうしても阻止したかった。
「……もう逃げない。私は今、自分にできることから……絶対、目を背けない」

メッセージデータ

通常戦闘会話

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●冴姫
VS キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ――ほほー、メイフィールド事件の当事者。 ねえさん、しんどい目に遭ってんなー。	安っぽい同情なんて大きなお世話よ。 ……ところで、この、 マンガロボットは……何かしら……？
VS ゼニア	……速やかに去れ。怪我では済まない。	去れと言われて逃げ出すほど、 甘い覚悟でここにいるわけじゃないの。
VS ドロシー	お忙しいところ、すみません。 リーゼロッテ・アッヒェンバッハ、っていう 女の子を捜してるんですけど……。	とりあえず、今は日本に来てるわよ。 何の用があるのかは知らないけど、 相当したたかな性格だから、気をつけて。
VS エルザ	P075のエルザ「仇討ちイベントB」が発生	P087の「仇討ちに対して勝利」が発生
VS クラリーチェ	P079のクラリーチェ「仇討ちイベントB」が発生	P087の「仇討ちに対して勝利」が発生
VS はぁと	あ、冴姫ちゃん♪ 最近あんまり会えないけど、忙しいの？ ……やっぱり、次元の歪みのせいなの？	そうね。私は自分にできることをする。 自分の殻にこもるのは意味がないって、 はぁとが教えてくれたから……ね。
VS 神依	甘楽、今回の件は前回にも増して お前が気に病むことではなかろう。 ……私に任せておけ。悪いようにはせん。	朱鷺宮先輩、別に気に病んではいません。 これは私が自分で決めたんです。 できることは精一杯やろうって……。
VS このは	甘楽どの、ここはこのはにお任せあれー。 このようなところにおらず、 はぁとどののところに参られませー。	ちょっと！　いきなり何を言い出すの！？ あなたの方こそ、飼い主――ゴホン！ 朱鷺宮先輩の側に帰った方がいいと思うわ。
VS 舞織	冴姫さん、御自身から聖霊庁に協力を 申し出たと伺っております。けれど…… やはり私達に任せて御自愛ください。	最近、ちょっとだけ……舞織たちの気持ちが わかったような気がするわ。 ……ありがとう。私も努力する。
VS 美鳳	今回の次元の歪みは博士と私の責任です。 こちらで全て処理しますので、 どうぞ、何も気にせずに過ごしてください。	それはそれで楽なんだとは思うけど、 見て見ぬ振りは、いつか後悔する…… そんな気がするから……。
VS リリカ	――おっと、サキじゃん♪ 相っ変わらず眉間のあたりに シワ寄せて何やってんの？	何をやっているのか、察してくれると 説明する手間が省けて楽なんだけど。
VS リーゼロッテ	家族と海外旅行に行ける切符をあげる。 北極とかアマゾンでいい？ ……もう帰ってこないでね。	じゃあ、はぁとと一緒に行くわ。 追いかけてこないでね。
VS 頼子	甘楽さん、次元の歪みのことなら 私とミケに任せてよ！　何の心配もないよ！ そんな疑わしそうな目で見ないでよ、ねっ♪	……ごめんなさい。 今までで一番、安栖さんと距離を感じたわ。
VS きら	貴様、自分から聖霊庁に協力を 志願したらしいじゃないか？ 良い子ちゃんぶるな！　気に入らん！	まぁ……噂程度にはあなたの話も聞いてる。 けど、これって子供の八つ当たりでしょ？ もうちょっと考えて行動しなさい。
VS フィオナ	あ！　サキちゃん！ ……ごめんね、急がないといけないの。 これ以上、みんなに迷惑かけられないよ。	その……今のこの事態、たぶん、 フィオナだけのせいじゃないから……。 私も手伝うし、気にしないで。

イベント A1 VS エルザ

戦闘前……

●エルザ　君は……そうか、見覚えがあるはずだ。資料で見たからね。ちょうどよかったよ。メイフィールド事件の甘楽冴姫だね？
●冴姫　その服装……ヨーロッパ方面の聖霊庁……？　私に何か……？　フィオナのことで話す事はありませんけど。
●エルザ　西欧聖霊庁のエルザ・ラ・コンティだ。……もっとも、西欧聖霊庁からは嫌われているんだけどね。
●エルザ　少し訊きたいことがあるんだ……けど、そうあからさまな敵意を向けられるとやりづらいな……。うーん……。

戦闘後……

●冴姫　あなたにも立場があるでしょうから、当たり障りのない範囲でなら答えます。それで、私に何を訊きたいんですか？
●エルザ　……いや、私は君とは会わなかった。だから、話をする機会もなかった。そういうことにしよう。
●エルザ　本当は、次元の歪みの対策が任務なんだ。上から言われているような情報収集は任務のついでだし……好きじゃない。
●冴姫　そう言ってもらえると助かります。聖霊庁の関係者が、みんな、あなたみたいに話のわかる人だと楽なんですけどね。

イベント A2 VS クラリーチェ

戦闘前……

●クラリーチェ　………………あら？　貴女……甘楽冴姫さんでしょ。あらあら、困ったわね～。
●冴姫　その服装……ヨーロッパ方面の聖霊庁……？　しかもこの感じ……リリカっぽい……。――！　まさか、魔族！？
●クラリーチェ　クラリーチェ・ディ・ランツァ。お察しのとおり、西欧聖霊庁対策実行本部特務１課所属の魔族なんですわ♪
●クラリーチェ　もののついでとはいえ、これも任務ですし。ごめんなさいね、お時間よろしいかしら？　ちょっとお話を聞かせて欲しいなぁ、なんて♪

戦闘後……

●冴姫　貴女……魔族が聖霊庁の職員っていくらなんでも非常識でしょう！？
●クラリーチェ　あら？　私、結構馴染んでませんかしら？　それに貴女の学校にもフェルフネロフ公のお嬢様がいらっしゃるはずですわ。
●冴姫　フェルフネロフ公の娘……リリカのこと？　でしたら、まぁ、確かに馴染み過ぎ――って、そうじゃなくて！　話すことはありません！
●クラリーチェ　まぁ、怒りっぽいのね～。そんなに意地を張られると、どうしても聞き出したくなっちゃいますの。ダメ？

イベント B1 VS ペトラ

戦闘前……

●ペトラ　あら、貴女……甘楽冴姫ですわね、メイフィールド事件の当事者の。はじめまして。そして、ようこそ。
●冴姫　こちらのことを一方的に知られているのって、あんまりいい気はしないわね。
●ペトラ　――あら、これは失礼。私の名は、西欧聖霊庁対策実行本部特務1課ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト。
●冴姫　ご丁寧にどうも。わざわざヨーロッパから日本までご足労いただいたみたいで恐縮です。
●ペトラ　来日の目的は、次元の歪みへの対策協力。……あと、ちょっとした情報収集ですわ。ミルドレッド失踪に関する真相の……ね。
●冴姫　そんなことのために……。あなたたちのやっている事は時間の無駄だし、予算の無駄遣いよ。

戦闘後……

●冴姫　英国聖霊庁長官ミルドレッドは失踪した。それで終わらせることでみんな納得してる。わざわざ蒸し返して何の意味があるの？
●ペトラ　意味？　無いとでも思っていまして？　英国聖霊庁に不正が……世界の聖霊庁を統括すべき英国聖霊庁に不正があって――
●ペトラ　それを隠蔽して、何の利が？　不正を暴き、公表し、公正な裁きを！　自浄作用のない組織に未来があるとでも？
●ペトラ　日本聖霊庁が一ヶ月前の事変にまつわる一切を上辺だけの報告で濁す。それがどれだけ危険なことか――！
●冴姫　あなたの言っていることはきっと正しい。広い視野をもって、遠い未来を臨めば、あなたの言うとおりなんでしょうね。
●冴姫　だけど私は……残念だけど、自分と、大切な誰かを助けることで精一杯……。ごめんなさい……。力にはなれない……。

冴姫さんに突撃Q&A

Q.1 「東京事変」が終わった後、まず最初になにをしましたか？：いつもと変わらないわよ。帰ってお風呂に入って、紅茶を飲んで、寝ただけ。
Q.2 「東京事変」が終わった後、友達は増えましたか？：友達っていうほどじゃないかもしれないけど、知り合いは増えたわね。

イベントB2 VS ペトラ

戦闘前……

●ペトラ　まったく……クラリスときたら廿楽冴姫と遭遇しておきながら見送った――なんて、よくも私に報告できたものですわね。
●ペトラ　まぁ、いいでしょう。次元の歪みへの対処はエルザとクラリスに任せておけば日本聖霊庁に十二分に恩を売れますし……。
●冴姫　……さっきから独り言が多いみたいね。もしかして、私に話しかけていたの？　要点をまとめてもらえるかしら？
●ペトラ　――あら、これは失礼。私の名は、西欧聖霊庁対策実行本部特務1課ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト。
●ペトラ　廿楽冴姫、私の質問に答えてくださる？　ミルドレッドの失踪と、それ以前に行われたメイフィールド事件の情報操作。
●ペトラ　このふたつの因果関係に、まさか、当事者の貴女が無関係を主張しようなんて図々しいこと、考えてませんわよね？

戦闘後……

●冴姫　悪いけど、無関係を主張させてもらうわ。
●ペトラ　そんな理屈がまかり通るとお思い？　貴女には義務がある。ふたつの事件の当事者として、真実を公表する義務が！
●ペトラ　英国聖霊庁長官の失踪という問題の重要性を正しく理解していれば口をつぐむ理由は見当たりませんわ！
●冴姫　……………………………………。
●ペトラ　何故、何も言いませんの！？　真実を知り、果たすべき義務を負って、どうして何も！
●冴姫　……いつか、話せる時がくるから、その時まで待って欲しいっていうのはただの……わがままかしら……？

VS. アンジェリア

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●冴姫　……あなた、何をバカなこと言ってるの？
●謎の少女　かちーん！　……お前なー、人のことをバカって言うヤツの方がバカなんだぞ。私をバカ呼ばわりしたお前は死刑。いじょ。
●冴姫　……重ね重ね、勝手なことばかり言わないでもらえる？

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　も一怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●冴姫　……一体、何なの？　相手にしたくないけど、放っておくのも何だか気になるし……。

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●冴姫　これは……1ヶ月前のあの結界……？　いえ、明らかに前よりも聖霊力の密度が高い……。どういうこと？
●？？？　――そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●冴姫　……その声は……まさか、嘘でしょう！？　ミルドレッド・アヴァロン……！
●ミルドレッド　久しいね、廿楽冴姫……。私は光のアルカナ・ミルドレッド。アンジェリア・アヴァロンの守護聖霊……。
●ミルドレッド　今の私なら、ここを中心に境界溶融現象を引き起こすぐらいは造作も無い。……姉さんが、望むなら。
●アンジェリア　ふふん♪　ミルドえらい！　よくやった！　聖霊界からどくどくエーテルが流れてるぞ。お姉ちゃん、だいまんぞくー♪
●アンジェリア　……で、お前、どうするんだ？　私は原初の世界っていうのが見たいんだ。物質界と聖霊界がひとつになった世界をな。
●冴姫　私は見たくないわ、原初の世界なんて。あなたたちのわがままには付き合わない。絶対に、阻止する！
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。――いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

仇討ちイベントA　CPU冴姫用メッセージ

発生条件

●はぁとを倒している
●プレイヤーが神依、このは、リリカ、リーゼ、頼子ではない

ようやく会えたわね。
貴女のことを探していた。
……はぁとに、何をしたの？
――いえ、何も言わなくていいわ。
どんな答えを聞いたって、
きっと貴女を許せないから。

仇討ちに対して勝利

気が済んだ？　じゃ、さよなら。

ハつ当たりなんてみっともない真似、
やめた方がいいんじゃない？

……面倒くさいことばっかりね。

エンディング

●冴姫　これでおしまい……。あとは、聖霊庁の人たちが何とかしてくれると信じて……。
●冴姫　次元の歪みに呑み込まれるのは嫌だし……。悪いけど、私は一足先に避難させてもらいましょう。
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように――
●アナウンサー　――消えた！？　…………………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも……。

数日後――。

●冴姫　……もう、はぁとったら。今日も遅刻するつもりかしら？
●冴姫　待ってる私の身にもなって欲しいわね。……って、待ってるのは私の勝手なんだけど……。
●冴姫　今度から、朝、電話しようかしら……。……べ、別に……おかしくなんてないわよ……ね……？
●ペトラ　おはようございます、廿楽冴姫さん。
●冴姫　――っ！？　だ、誰……？　あなた、確か、西欧聖霊庁の……。
●ペトラ　ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト。覚えづらくて恐縮ですけれど、ペトラと呼んで下されば結構ですわ。
●冴姫　そう。それで、そのペトラさんが何の目的があってこんなところに？
●ペトラ　警戒する必要はありませんわ。別のルートから東京事変の顛末、そして、ミルドレッドのこと――。
●ペトラ　概ね、必要な事は調べ上げました。貴女の口から真実を聴けなかったことは心残りですけど、ま、察しておきますわ。
●ペトラ　それで、帰国前に挨拶でもと思いましたの。貴女方とは、またお会いすることもある。そんな予感がしましたから――。
●冴姫　私たちはただの学生よ。貴女の役に立てるとは思えないわ。
●はぁと　うわ～んっ！　ちこくちこく～っ！　――って、あーっ！　冴姫ちゃん、おはよーっ！
●ペトラ　――それじゃ、私達はこれで失礼しますわ。ごきげんよう、廿楽冴姫さん、愛乃はぁとさん。
●冴姫　ええ、さよなら。
●はぁと　あれ？　冴姫ちゃん、今の人って……？
●冴姫　道を訊かれただけよ。都庁に行きたいんだって。
●はぁと　ふーん、そっかー。――それより、冴姫ちゃん、いつも校門で待っててくれててありがとう♪
●冴姫　ぐ、偶然よ、偶然！　今日は校門の前で今の人に道を尋ねられて、それで、ちょっと手間取って――。
●はぁと　うんうん、わかってるわかってる♪　冴姫ちゃんのコト、私、みんなよりずぱーっと知ってるよ♪
●冴姫　………………あぅ……。も、もう、いいでしょ！　偶然なんだから！　遅刻寸前だし、急ぐわよ！

バッドエンド

●冴姫　これは……まさか、あの時と……いえ、あの時とは比較にならない……。
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●冴姫　待ちなさい！　貴女達、何をやっているのかわかってるの？　どうして……こんなことをするの！？
●アンジェリア　ん一？　面白いから。それじゃ理由にならないか？　ま、お前には難しいかもしれないな。
●冴姫　………………………………はぁと。ごめんなさい……。私……守りきれなかった……。
●はぁと　わわわっ！　何だかよくわかんないけど大変だーっ！　冴姫ちゃん、冴姫ちゃーんっ！　どこーっ？
●舞織　はぁとちゃん、ここは危険です。早く遠くへ逃げてください。
●はぁと　まおりん！　冴姫ちゃんはどこ？　知ってるなら教えて！　……冴姫ちゃんが、泣いてる気がするの！
●舞織　……おそらく、あの術式の中心に――あっ！　はぁとちゃん、待って！
●はぁと　冴姫ちゃん！　今助けにいくからね！　待っててね！
●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

冴姫さんに突撃Q&A

Q.3　「東京事変」で闘った相手の中で、気になる人はいましたか？：いえ、別に。誰と闘ったって、後味悪いだけだし……。
Q.4　日本聖霊庁への協力を志願したきっかけは？：理由なんて大したことじゃないわ。やらないで後悔するより、やって後悔する方がましじゃない？

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	今、忙しいの。後にして。
キャラクターセレクト　10秒待機	しつこいわね、忙しいって言ってるでしょ。
キャラクターセレクト　15秒待機	……その、ちょっとだけなら、いいわよ。
キャラクター決定	今は、私にできることを。
聖霊契約呪文演出	偉大なるアルカナよ、我は願う、我が手に剣と盾を。
ストーリーモード　登場演出動作	神秘なる象徴よ、ここに来たれ。
対戦前　登場演出動作	道を開けて。怪我をしたくはないでしょう？
敗北演出(1本目)	次は、負けない……。
勝利2本目A(ストレート勝ち)	話にならないわね。
勝利2本目B(通常勝ち)	弱い者いじめは趣味じゃないの。さよなら。
勝利2本目C(瀕死勝ち)	もう、あんな思いをするのは嫌……。
引き分けA(1本目)	いい気にならないで。
引き分けB(2本目)	……嘘よ。間違いよ。
判定負けA(1本目)	こんなの、認めない……。
判定負けB(2本目)	どうして？　ありえない……。
攻撃(弱)	やっ！／はっ！／ふっ！
攻撃(中)	やっ!!／はっ!!／とっ!!
攻撃(強)	やっ!!!／ふっ!!!／えいっ!!!
ふっ飛ばし・打ち上げ	邪魔よ。／邪魔よ！(溜め成立)
空中特殊攻撃	飛べ！
空中↘+強攻撃	えいっ！
クラウ・ソラス	クラウ・ソラス！
ブリューナク	ブリューナク！
フラガラッハ	フラガラッハ！
オルナ	オルナ！
ルァハ	どいて。
リア・ファイル(発生)	終わらせる。(地上)／いくわよっ！(空中)
リア・ファイル(成立)	リア・ファイル。
リア・ファイル(フィニッシュ)	倒れて！(地上)／ざっとこんなところかしら。(空中)
エル・イードヴァル(発生)	覚悟はいい？
エル・イードヴァル(成立)	エル・イードヴァル。
ガルフ・ダグザ(発生)	絶対、負けたくない……！
ガルフ・ダグザ(成立)	ガルフ・ダグザ！(ヒット)／もう、終わらせましょう。(打ち上げ)
ガルフ・ダグザ(フィニッシュ)	さよなら。
アルカナ必殺技	力を！／叶えよ！／応えよ！
アルカナ超必殺技	我が力となれ！／我が剣となれ！／我が盾となれ！
アルカナブラスト	力よ、響け！
アルカナフォース	この地を統べよ、アルカナ！
アルカナブレイズ(溜め)	もう、逃げられない。
アルカナブレイズ(汎用)	我が盟約に応じ、来たれアルカナ、敵を討て！
アルカナブレイズ(ヴァンリー)	来たれヴァンリー！　我に仇為す敵を討て！
ダメージ(弱)	くっ！／あっ！／うっ！
ダメージ(中)	あっ!!／んっ!!／やんっ!!
ダメージ(強)	くっ!!!／あっ!!!／いやっ!!!
受身	この程度……。(地上)／甘いわ。(壁)／無駄よ。(空中)
投げ失敗	あっ!?
ダウン(1本目)	どうして……。
ダウン(2本目・通常)	きゃぁ！
ダウン(2本目・特殊)	いやあぁぁぁーっ！
コンティニュー待機	まだ、やれるわ。
コンティニュー決定	今度こそ、必ず……！
ゲームオーバー	いや！　まだやれるのに……！

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対１人目	急いでるんだけど……いきなり邪魔？
乱入対戦前・対２人目	急いでるって言ってるのに…… 手短に終わらせてもらえるかしら？
乱入対戦前・対３人目	そうやってちょっかい出してくるのは あなたの勝手だけど……迷惑よ。
乱入対戦前・対５人目	次から次に５人も……何のつもり？
乱入対戦前・対10人目	私の邪魔をするの、あなたで10人目。 時間の無駄……って言っても、 わかってくれそうにないわね。
乱入対戦前・対20人目	………………20人目。 いい加減にしてもらえない？
乱入対戦前・対30人目	数えるのも面倒くさいんだけど、 あなたで30人目よ。 ……私に何の恨みがあるの？
乱入対戦前・対50人目	50人って……何？　何なの？ 意味がわからないわ……。
乱入対戦前・対100人目	………………………………100人目。 律儀に数えている自分がバカみたい
乱入対戦前・汎用１	次は誰？　私に何の用なの？
乱入対戦前・汎用２	次から次に……。 まったく……暇じゃないって言ってるのに。
乱入対戦前・汎用３	さっきの人と同じ目に遭うだけよ。
乱入対戦前・汎用４	やるだけ無駄だと思うわ。
乱入対戦前・汎用５	あなたに関わって、私に何の得があるの？
乱入対戦前・汎用６	あなたの相手なんてしたくない。
勝利・アルカナブレイズ（専用）	ありがとう、ヴァンリー。 今は感謝の気持ちを伝えるだけで精一杯…… だけど、いつか行動で貴女に報いるわ。
勝利・アルカナブレイズ（汎用）	貴女が与えてくれた力があるからこそ、 今、私は立っていられる。 ありがとう、守護天使……。
勝利・アルカナ超必殺技１（専用）	ヴァンリーの雷をかわすのは 決して楽なことではないでしょう？ ――貴女の手は、私には届かない。
勝利・アルカナ超必殺技１（汎用）	私はひとりで戦ってるんじゃない。 守護天使に依存するつもりはないけど…… やっぱり、助かるわね……。
勝利・アルカナ超必殺技２（専用）	まだ立てないでしょう？ ヴァンリーの雷で身体が痺れてるはず。 しばらくはそこでゆっくりしていれば？
勝利・アルカナ超必殺技２（汎用）	私だけの力じゃないけれど、勝ちは勝ち。 悪く思わないで。
勝利・クリティカルハート	ごめんなさい。 一応、謝っておくわ。
勝利・超必殺技（体力半分以上）	貴女にどんな理由があるかなんて 知ったことじゃないけど…… 余計なことはしないで欲しいわね。
勝利・超必殺技（体力半分以下）	どうにもやり辛いことばっかり。 私のことはほっといて欲しいわね。
勝利・必殺技（体力半分以上）	もう終わりにしましょう。 続けても損するだけよ？
勝利・必殺技（体力半分以下）	私は逃げない。 辛い時にすぐ逃げ出そうとする自分から、 ……私は逃げない。
勝利・通常技１（体力半分以上）	身の程を知れ、何て言うつもりはないけど ……自己分析ぐらいやってみたって 悪くないと思うわ。
勝利・通常技２（体力半分以上）	負けられない。 ――って言うより、負けたくない。 ただの意地かもしれないけど……。
勝利・通常技１（体力半分以下）	何度も言わない。これが実力よ。
勝利・通常技２（体力半分以下）	あなたに勝ちたいんじゃない。 自分に勝ちたいの。
勝利・同キャラクター１	それ、何のつもりかしら？
勝利・同キャラクター２	ハッキリ言って、不愉快ね。
勝利・同キャラクター３	ドッペルゲンガー……って言うの？ 悪さをしないっていうなら、 まぁ、いいんだけど……。
アーケードモードクリア１	おつかれさま。 これで一応、アーケードモードはおしまい。 ……もう用はないでしょ？
アーケードモードクリア２	結果はどうだったのかしら？ 結果はともかく、最後まで プレイしてくれたことは感謝してる。
アーケードモードクリア３	まぁ、何て言えばいいのかしら……。 もう少し、上を目指してもいいと思うわ。 貴方次第なんだけどね……。
アーケードモードクリア・スコアランクイン	スコアランキング……。 今時、何かに順位を付けて発表するなんて、 時代遅れって言うか、ナンセンスよ。
アーケードモードクリア・スコア２位達成	スコアランキング２位……。 ふーん、そう……。 別に嬉しくなんかないけど、どうかしたの？
アーケードモードクリア・スコア１位達成	スコアランキング１位……？ こんな時、私、何て言えば…… あ、その……あ、ありがとう……。
ロケテスト仕様	ごめんなさい。今回はここまで。 続きは製品版まで待ってくれるかしら？ そのとき、また会いましょう。

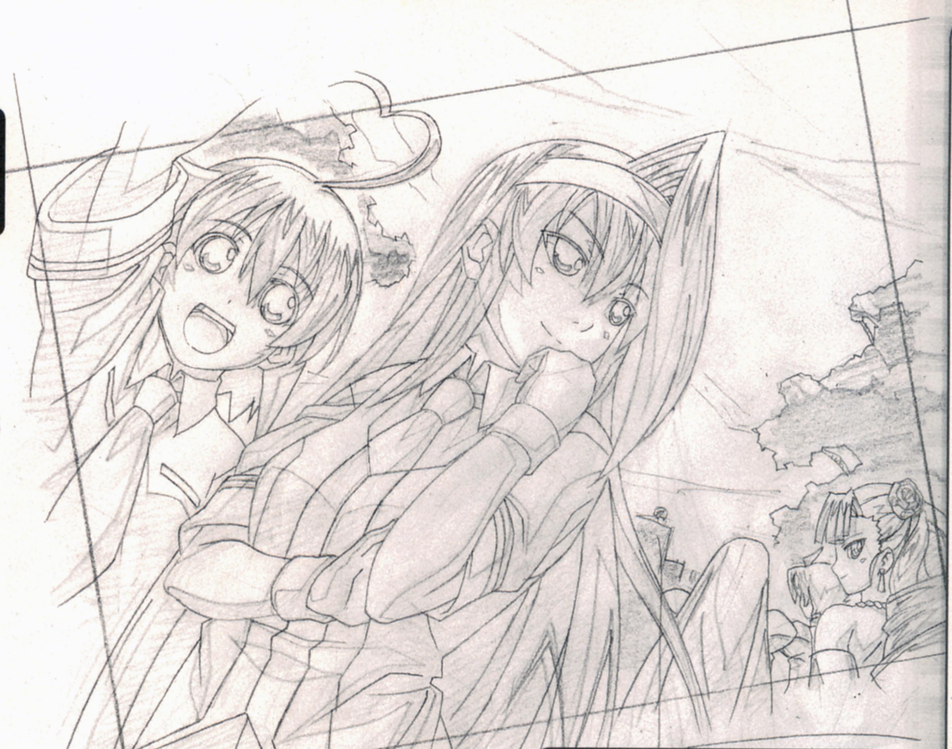
コンティニュー待機

- ↓ ため ↑ と攻撃ボタンでクラウ・ソラス。
弱中強でそれぞれ性能に差があるから、
上手く使い分けて。
- ← ため → と攻撃ボタンでブリューナク。
横方向へキックする技よ。
空中でも出せるから、狙ってみて。
- 空中で →↓↘ と攻撃ボタンで
フラガラッハ。
相手を地面に叩きつける技ね。
- ↑ ため ↓ と攻撃ボタンでオルナ。
相手の頭上から一気に攻める技よ。
使いこなしてもらえると嬉しいわ。
- ↓↙← と攻撃ボタンでルァハ。
地面を転がるのって、好きになれないわ。
髪が汚れるし……でも、仕方ないわね。
- ↓↙← と AB（ゲージ消費）で
リア・ファイル。
ホーミングでさらに追撃よ。
- ↓↙← と AB（ゲージ消費）で
リア・ファイル。
地上と空中で少しだけ性能が違うの。
- ↓↘→ と AB（ゲージ消費）で
エル・イードヴァル。
連続技に組み込みやすいわよ。
- →↘↓↙←→ と AB（３ゲージ消費）で
ガルフ・ダグザ。
……ちゃんと最後まで入力して欲しいわね。
- レバー → と B の技は
普通の B の中攻撃とは違うから
必要な時に使って。
- ジャンプしてからのレバー ↘ と C で
急降下攻撃になるわ。
積極的に狙っていって問題ないわ。
- CE ボタン同時押し（ゲージ消費）で
アルカナブラスト。
ガードからの切り返し手段として有効よ。
- ちょっとつまづいただけ。
続けましょう。
- 負けたままでなんていられないわ。
- まだ終わってないし、終わらせない。
- こんなに簡単にあきらめて、
何かいいことでもあるの？
- ………………………………………。
- その…………………
まだ、続けてあげてもいいけど……。
……………………………何度も言わせないで！

冴姫さんに突撃Q&A

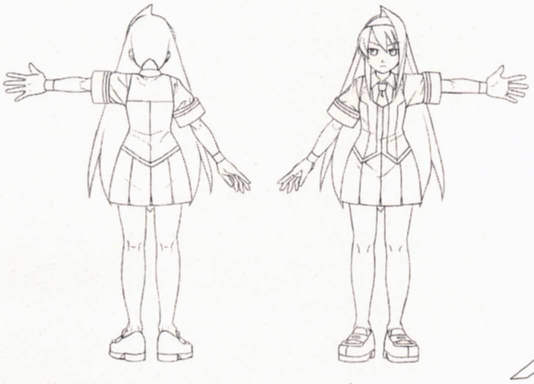
Q.5　日々大変そうですが、生徒会活動に支障は出ていませんか？：舞織とか朱鷺宮先輩とか、私より大変な人たちがいるんだから、弱音を吐いてなんていられないわね。
Q.6　ガルフ・ダグザがパワーアップしてますが、練習したのですか？：………………まぁ、それなりに……。

廿楽 冴姫
線画設定集



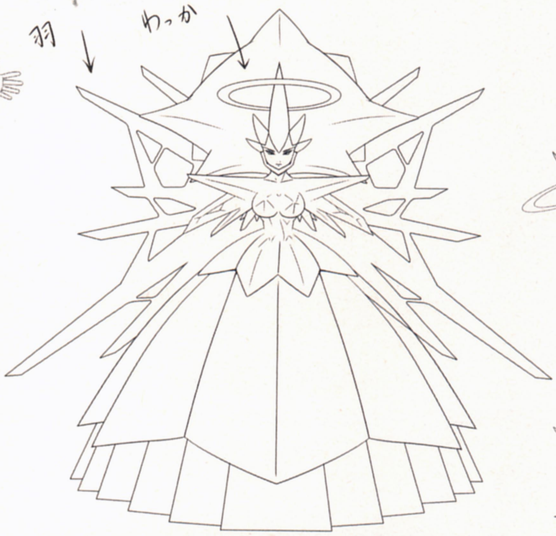
エンディング線画

激闘の末、日常を取り戻した冴姫。大切な笑顔は、いつも隣にあってほしいものです。



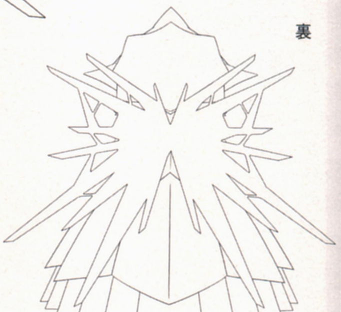
冴姫三面図

はぁとや頼子と同じく、御苑女学院の制服で闘う冴姫。はぁとがシャツのみなのに対して、冴姫はベストを着用したややフォーマルなスタイル。こんなところにも性格が出ているのかも？ 愛用のヘアバンドは、今作でも健在です。



横顔

裏



雷のアルカナ　ヴァンリー

雷を司るアルカナ・ヴァンリー。ドレスを彷彿させるシルエットが目を引きます。冴姫の気高さに感応して力を貸してくれるだけあって、そのたたずまいには毅然とした品格があふれています。

冴姫❤裏設定
～できないものはできない～

決して優等生を演じているわけではないが、いつの間にか優等生というレッテルを貼られてしまった。それが嫌だったわけではない。総合的に考えて、悪い評判ではない。

ただ「優等生＝何でもできる」と言う認識が周囲の統一見解として固まってしまうと、次第に身動きが取り辛くなってくる。

料理ができない。お菓子も作れない。秘密にしていたと言うほどのことではなかったけれど、できないことがある、と思われるのは嫌だった。幸いにも料理関連がダメということを知っているのがはぁとだけというのは救いでもある。

もうひとつ、冴姫が自分自身で致命的と思っている欠点がある。それは絵心のなさ。平たく言えば、絵が下手。自分でも怒りを通り越して泣きたくなってくる。美術の授業は始まるまでは憂鬱で、いざ始まるとこの上なく必死になる。冴姫は早く高等部に進学して、選択授業で美術を受けないようにしたい。あと、高等部の制服はちょっとかわいい。

冴姫さんに突撃Q&A

Q.7　新しい聖女が日本にやってきましたが、気になる人はいますか？：そうね……ペトラさん。彼女と仲良くするのは難しそう。
Q.8　フィオナさんも物質界に来られているようですが、何か一言。：早くこっちに戻ってきて、また一緒に学校に行きましょう。

朱鷺宮 神依

然らば――朱鷺宮神依、いざ、参る!

古より物質界と聖霊界の均衡を保つため影から時代を支え続ける千年守（ちとせのかみ）朱鷺宮神依。1ヶ月前の東京上空で発生した境界溶融現象の余波に備えて聖霊庁と協力して警戒に当たっていた。杞憂に終われば――とも思ったが、ついに大量の次元の歪みが確認された。愛刀を片手に、神依は再び征く。

「多くの者が動いているが、次元の歪みへの対処は危険なことに変わりはない。なるべく、私ひとりで片付けたいが……」

メッセージデータ

通常戦闘会話

ARCANAHEART2

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●神依
VS ペトラ	欧州での貴女の活躍はもはや伝説に等しい。 そんな貴女だけが知りえる事実を 私に問う機会を与えた運命に感謝の祈りを。	本来ならば問われた事には答えるべきだが、 其の方からの問には応じられそうにない。 ……許せよ。
VS キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ――ほほー、御苑女学園3年A組。へ？ そんだけ？　なんや秘密の香りがするでー？	現代の科学力の進歩は目覚しいものがある。 ……彼の神霊兵器も、 もはや遺物ということか。
VS ドロシー	次元の歪みを封じる。家宝を取り戻す。 リーゼロッテ・アッヒェンバッハを探す。 ……思ってたより大変だなぁ。	何やら難事に見舞われているようだな。 今は急ぎの役目がある故に力にはなれぬが、 必要ならば数日置いて私を訪ねて参れ。
VS エルザ	貴女の噂は以前から良く聞いています、 "Millennium Keeper"。 お会いできて光栄です。	その名で呼ばれるのは、幾久しくもあるが、 つい先日の事のようでもある。過去の行いは 思いがけぬ形で残されていくものだな……。
VS クラリーチェ	フェルフネロフ公の信念を根底から覆した 朱鷺宮神依様。一度お会いしたいと 常々思っておりましたの。	魔族……それも、フェルフネロフの知己か。 彼の者と同じく肉体を得るとは…… 酔狂なことをするものだな。
VS はぁと	かむかむ先輩も次元の歪み事件ですか？ みんなもがんばってますから、たまには このこのとゆっくりしたらどうですか？	愛乃、お前の心遣いは嬉しく思う。しかし、 本来これらの事変は私の負うべき役目。 お前たちこそ私に任せてゆるりと休め。
VS 冴姫	手分けして対処に当たってはどうでしょう？ ここは私が引き受けますから、 朱鷺宮先輩は別の場所をお願いします。	その提案、廿楽を巻き込む事になる故、 受け入れるわけにはいかぬ。 その気持ちだけ、有難く頂戴する。
VS このは	神依さまー♪　このようなところにおらず、 このはに任せて、神依さまはお部屋にて ゆるゆるとお休みくださりませー♪	いや、この件はやはり私が片付けよう。 このは、お前には私の背を守って欲しい。 私の背を預けるに値する者はお前だけだ。
VS 舞織	千年守様、ここは我らにお任せを。 この時代を我らの手で護り、千年守様が 穏やかに過ごせる証拠をご覧に入れます。	春日の。その申し出は嬉しく思う。 しかし、皆が穏やかに過ごす時代を護る為、 私が此処にいるのだ。
VS 美凰	既にお気付きとは思いますが、 今回の件は博士と私の責任です。 千年守、アナタが動く必要はありません。	誰の責と問う必要もあるまい。 そこに危機があり、解決せねばならぬだけ。 ……それに、他にやることも思い付かん。
VS リリカ	アンタって、いっつもそんな感じってーか、 えーと……自分のやりたいコトってないの？ 他人のことばっかり考えてて楽しいの？	私のやりたいことか……。 あまり考えたことはないな……。 このはがいてくれればそれで十分なのでな。
VS リーゼロッテ	仕事中だから邪魔しないで。 今日のところは見逃してあげるよ、千年守。	勤労は美徳であることに違いは無いが、 お前も本来ならば学び舎に通う年頃のはず。 一度、検討してみてはどうか。
VS 頼子	あの、朱鷺宮先輩、お願いがあるんです。 ここの次元の歪みへの対処は、 私とミケに任せて欲しいな……なんて。	何の事情があるかは知らんが、 そう易々と任せるわけにはいかんな。 ……そんな目で見ても駄目なものは駄目だ。
VS きら	……………………………………アレだ。 貴様の生き様は面倒くさいな。せいぜい私が 支配するこの世界を守ってもらおうか。	……ふむ。何か思うところがあるようだが、 言ってもらわぬことにはわからん。 まぁ、私は私の役目を果たすとしよう。
VS フィオナ	あの、お久しぶりです。ですけど、その、 私、次元の歪みを何とかしたくて……。 ですから、ここは私に任せてください！	それは聞き入れられん。私の役目だ。 ……お前の気持ちはわからんでもないが、 今は私を信じろ。それだけでいい。

イベントA1 VS ペトラ

戦闘前……

●ペトラ　"Millennium Keeper"。感激ですわ。まさか御本人様に会えるなんて光栄の極み……。

●ペトラ　私たちが世に生を授かる以前の大戦における欧州での貴女の活躍は良き語り種。聖霊庁に属する者は皆、貴女を称えておりますわ。

●神依　……欧州よりの来訪、感謝する。しかし、わざわざ日本まで来てその身を窮地に晒す必要もあるまい。早々に欧州へ戻れ。

●ペトラ　ありがたいお言葉ですけれど、従うわけにはいきませんわ。貴女とは、時間をかけて話をしたいと思ってますの。

戦闘後……

●神依　すまんな。その希望には添えられん。これでなかなか多忙な身の上でな。……事情は、察してもらえると助かる。

●ペトラ　お待ちなさい！　1ヶ月前の次元の歪みとミルドレッドの失踪……。その真相を何故、隠蔽し続けますの！？

●ペトラ　真相を公表し、正しい道を示さなければいずれ聖霊庁という組織は瓦解してしまう。大きな混乱を招く事態に――。

●神依　千年守は今という時代を守る必勝の手段。私の身には余る役目、足掻くことで精一杯。……正しい道を示す役目は、君に任せる。

イベントA2 VS キャサリン

戦闘前……

●キャサリン　なぁなぁ、そこの水兵のねえさん。ウチな、人探してんねん。大道寺きら言うんやけどな、知らへん？

●神依　さて、大道寺のことは知らぬでもないが今の所在に関しては私の力は及ばぬ。すまんな。他をあたってもらいたい。

●キャサリン　そーなんや。そら、しゃーないなぁ……。――あ！　ねえさん、兵隊さんやろ？　せやったら、ちょいウチと勝負したって！

●神依　いや待て、確かにかつて軍属であったが、今はしがない一介の学徒で――む、問答無用か！　致し方あるまい……！

戦闘後……

●神依　やれ、大層な兵器を持ち出してくれる。現代の科学とやらの進歩には舌を巻くばかりか……。

●キャサリン　うそやーん！　ウチのヨドガワがー！　このねえさん、ごっついわー……。こんなんアカンて……ほんま……。

●キャサリン　もうきらとケリ着けられへんし、仕事もできへんし、米国聖霊庁への正式導入もおじゃんや……ぎゃふん……。

●神依　ふむ、何やら良く分からぬが……何事にせよ、心を強く持ち、しっかりな。私は先を急ぐ故、これで。

イベントB1 VS ゼニア

戦闘前……

●ゼニア　………………さぁ、闘ろうか。

●神依　ほう……これは相当な使い手とみた。どうやら見逃してはもらえぬようだが……私との立ち合いを欲する訳を聞こうか。

●ゼニア　……スウェーデンのラーゲルクヴィストを破ったと聞いている。それは、容易なことではない……。

●ゼニア　"Millennium Keeper"。……その伝説の一端を、私も知りたい。

●神依　先の者からも感じたが、私の与り知らぬ所で相当な脚色が施されているようだな。……せいぜい、失望させぬよう努めようか。

●ゼニア　……ゼニア・ヴァロフ。貴女の決意に感謝する。そして、貴女の魂の安らぎを祈る。

戦闘後……

●神依　ここまでにしようか、ゼニア・ヴァロフ。今は時間が惜しい。本来の目的を見失っては意味がない。

●ゼニア　……了解した。価値のある時間を与えてくれたこと、感謝する。

●神依　感謝されるほどのことでもあるまい。――では、私はここの次元の歪みを封じねばならん。

●ゼニア　……ここは私が引き受ける。貴女は先を急ぐべきだ。

●神依　うむ……。では、好意に甘えさせてもらおう。よろしく頼む。

●ゼニア　……了解した。では、またの機会に。

神依さんに突撃Q&A

Q.1　「東京事変」が終わった後、まず最初になにをしましたか？：聖霊庁の者と今後起こりえる二次災害への対策を講じた。予測できるものならば、未然に防ぎたくある。

Q.2　「東京事変」が終わった後、友達は増えましたか？：期せずして知己を増やすきっかけとなった。不幸中の幸いと言えなくもない。

イベントB2 VS ゼニア

戦闘前……

●ゼニア　………………邪魔をするな。これは、私の仕事だ。
●神依　邪魔をするつもりは毛頭ないが……。そもそも仕事とは何を指してのことか？
●ゼニア　……次元の歪みへの対処。
●神依　それならば私に任せてもらえまいか。君が歪みに対する有識者であることは明白だが、しかし、私には及ぶまい。
●神依　とはいえ、何やら訳有りか……。では、我々で共に対処を試みてはどうか？　協力し合えば、より確実かと思うが……。
●ゼニア　……同じ事を言わせるな。これは、私の仕事だ。邪魔をするな。

戦闘後……

●神依　なかなかにやる。これほどの手練れ、この時代では記憶にない。………………その緋目のせいか？
●ゼニア　…………………………………………！？　貴様、何を知っている……？　私の過去を……教えろ……！
●神依　……そうか。やはり記憶は失われて……。あの外道ども……未だに……。
●ゼニア　…………………………？　私の名はゼニア・ヴァロフ。貴女の名を訊かせてもらいたい。
●神依　ただの未熟者、名乗るほどでもないが……〝みれにあむきーぱー〟と言えば、欧州では通りが良かった気もするな。
●神依　……では、私はここの次元の歪みを封じる。ゼニア・ヴァロフ、次は共に協力し合えることを願っている。

VS. アンジェリア

ARCANAHEART2

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●神依　貴様、何者だ……？　高次の存在が何故この様な場にいる。今回の件と無関係とは思えぬが、どうか？
●謎の少女　にやにやしながら無関係の予定だったけど、お前が邪魔するからなー。これからちょっかいだしちゃうぞ。うひひ♪
●神依　そうか、では遠慮はいらぬな。高次の存在が相手とあれば、珠依姫も本領を発揮できるというもの。

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●神依　待て、何処へ――む、これは……？　彼の者の去った方から感じる異常な聖霊力は何事だ？　捨て置けぬな。

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●神依　これはつい先日も同様の場に居合わせた。よもや1月足らずで再び遭う事になるとは思いもよらなかったが……成る程……。
●？？？　――そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●神依　神降ろしを為した身で、物質界に何を望む、ミルドレッド・アヴァロン。未だ原初復古を目論むか？
●ミルドレッド　久しいね、千年守・朱鷺宮神依……。私は光のアルカナ・ミルドレッド。アンジェリア・アヴァロンの守護聖霊……。
●ミルドレッド　今の私なら、ここを中心に境界溶融現象を引き起こすぐらいは造作も無い。……姉さんが、望むなら。
●アンジェリア　ふふん♪　ミルドえらい！　よくやった！　聖霊界からどくどくエーテルが流れてるぞ。お姉ちゃん、だいまんぞくー♪
●アンジェリア　……で、お前、どうするんだ？　私は原初の世界っていうのが見たいんだ。物質界と聖霊界がひとつになった世界をな。
●神依　目的はやはり、原初復古か……。その狂気、もはや、我が言葉も通じまい。然らば――朱鷺宮神依、いざ、参る！
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。――いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

仇討ちイベントA CPU神依用メッセージ

発生条件

●このはを倒している
●プレイヤーがはぁと、冴姫、舞織ではない

我ながらよくぞ堪えたものだ。
気の短い性分ではあるが、このはを傷付けた
貴様が私の前に現れるのを待ち望んでいた。
今、私の両の足を支えるのは、怒り。
それが如何程のものか、
その身を以って存分に知るがよかろう。

仇討ちイベントB CPU神依用メッセージ

発生条件

●舞織を倒している
●プレイヤーがはぁと、冴姫、このは、舞織、リリカ、頼子ではない

あの春日一門が破れるとは俄かに信じ難いが
されど破りし者が私と対峙するとあっては
悠長なことも言ってはおれまい。
春日が正道を違えることは有り得ぬ。
ならば貴様を無道と定め、
春日に代わり、私が祓おう。

仇討ちに対して勝利

ARCANAHEART2

役目という言葉で己を騙すのも限界がある。
……しかし、赦せよ。
それでも為さねばならぬ役目がある。

頭を下げて済まされる問題でない事は
重々承知している。
いずれ、目に見える形で償わせてもらおう。

双方合意の戦いであったと解釈している。
不服ならば、これに限らず、また参れ。
尋常の仇討ちならば、受けて立とう。

エンディング

ARCANAHEART2

●神依　――ようやく、終わったか。後始末は聖霊庁に任せるとして、私は早々に去るとしよう。
●神依　アンジェリア、ミルドレッド……いずれまた会う機会も有り得よう。その折は、手を交えずに済ませたいものだ。
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように――
●アナウンサー　――消えた！？　………………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも……。

数日後――。

●このは　わふー。今日も平和でするー。これも神依さまのおかげでございまするー♪
●神依　馬鹿を申すな、このは。私ひとりの力ではない。皆が自らの意志で此度の災厄に立ち向かったからこそだ。
●このは　このはもこのはなりに尽くしましたが、1番の功労者は神依さまでございまするー。側役として誇りに思いまするー♪
●神依　そうか。お前がそう言うのであれば、そういうことにしておこうか。――そうだ、このは。
●神依　無事に役目も果たせたところであるし、帰り際、久々に足を運びたい所がある。ちと時間が掛かるかもしれんが――。
●このは　かまいませぬー。お供いたしまするー♪
●このは　………………………………むー。ぬいぐるみ屋さんでございまするかー……。
●神依　うむ。たまに来ると良い。実に和む。……む、あのぺんぎん、なかなか良い出来栄え――
●ゼニア　……手を離せ。
●神依　…………貴様こそ手を離してもらおう。
●ゼニア　……郷里の子供たちへの日本の土産だ。譲ってもらおう。
●神依　これは私のぺんぎんだ。貴様こそ譲れ。日本土産が入り用ならば、私がもっとそれらしいものを別に見繕ってやろう。
●このは　店員どのー。あのぺんぎんのぬいぐるみ、在庫はありませぬかー？　わふー……現品限りでするかー……？
●神依　……現品限り。聞いてのとおりだ。私は決して退けぬ宿命。それを理解して、手を離してもらえまいか。
●ゼニア　……こちらも同様。敵前逃亡は杭殺刑。旧露国聖霊警察隊降下杭兵の誇りにかけて、退けない。
●このは　わふーっ！？　お待ちくださりませー！　神依さまもぜにあどのも落ち着いてくださりませー！
●神依　……………………このは、すまぬ。つい頭に血が昇り、我を失ったか……。
●このは　神依さまにはこのはがおりまするー……。ぬいぐるみはぜにあどのに譲られてもよろしいかと思いまするー……わふー……。
●ゼニア　……では、これは私がもらう。貴女には必要ないだろう？
●神依　うむ、好きにするが良い。私にはこのはがいる。このはさえ傍にいてくれれば、それで良い。

バッドエンド

ARCANAHEART2

●神依　む……境界の歪みが目に見える……。いかん……。このままでは取り返しのつかぬ事に……。
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●神依　アンジェリア、ミルドレッド、考え直せ。今はまだ時期尚早。原初の世界はおろか、どちらの世界も消え去るやもしれん。
●アンジェリア　そういう脅しに乗ると思うか？どうせ結果は誰も知らないゲームなんだ。結果を最初に知ることができて嬉しいだろ？
●神依　………………このままでは終われぬ。せめて、被害を可能な限り食い止める。このは……お前は生き延びよ……。
●このは　わふーっ！　はぁとどのー！　放されよー！　このはは征かねばなりませぬー！　わふーっ！　わふーっ！
●はぁと　このこの、ダメだってば！　危ないよ！　すっごく危ない気がするよ！
●このは　覚悟の上でするぞー！　神依さまの危局に駆けつけぬとあっては、小犬丸の側役として末代までの恥！　御免！
●はぁと　――あっ！　このこの！　待って待って待ってー！
●このは　神依さまー。今しばらくでございまするー。必ずやこのはが参りまするぞー。決して、おひとりにはさせませぬー！

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

神依さんに突撃Q&A

Q.3　「東京事変」で闘った相手の中で、気になる人はいましたか？：いくら変わり果てた姿とはいえ、よもやミケランジェロと再び相見えるとはな……。
Q.4　現代にはもう慣れましたか？：皆が良くしてくれるのでな、不自由はない。特に、このはには感謝している。

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	さて、参るか。
キャラクターセレクト　10秒待機	この身に負いし宿命を果たす為に。
キャラクターセレクト　15秒待機	……このはが無茶をせねば良いが。
キャラクター決定	朱鷺宮神依、いざ参る。
聖霊契約呪文演出	ハラ　ドボウ　オンボッケン　シュタン　シリー
ストーリーモード　登場演出動作	去れ。ここは貴様の来るべき場所ではない。
対戦前　登場演出動作	退け。その命、無下に扱うな。
敗北演出(1本目)	なかなかにやるな。
勝利2本目A(ストレート勝ち)	世の理を曲げて在るこの身、敗亡には縁がない。
勝利2本目B(通常勝ち)	そのまま寝ていろ。立てば、斬らざるを得ん。
勝利2本目C(瀕死勝ち)	あきらめよ、貴様の命運は尽きた。
引き分けA(1本目)	……面白い。
引き分けB(2本目)	致し方あるまいな。
判定負けA(1本目)	取り返せぬ失敗でもない。
判定負けB(2本目)	何としたことか……。
攻撃(弱)	はっ！／ふっ！／たっ！
攻撃(中)	ふっ!!／ぃやっ!!／はぁッ!!
攻撃(強)	はっ!!!／ふっ!!!／せぃっ!!!
ふっ飛ばし・打ち上げ	いざ！／覚悟！（溜め成立）
空中特殊攻撃	落ちろ！
功刀	功刀。
閂間(発生)	参る。
閂間(ヒット)	閂間。
影宿	影宿。
吐切	吐切。
枯霊	枯霊。
天鎖	天鎖。
逝斬	逝斬。
斯封(発生)	斯封。
斯封(成立)	笑止。(地上)／未熟。(空中)
業刎	業刎。
無怨(発生)	オン　サンザンザン　サク　ソワカ
無怨(成立)	無怨！　……許せ。
崩灯(発生)	オン　アロリキャ　ソワカ
崩灯(成立)	崩灯！　……悪く思うな。
死祀(発生)	ナゥマク　サンマンダ　バザラ　ダン　カン
死祀(成立)	死祀。……戯れはこれまでだ。
死祀(フィニッシュ)	加減のできぬ、私の未熟を恨むがいい。
アルカナ必殺技	ヘェトゥ／ラジャス／バーチ
アルカナ超必殺技	オン　アミリタ　テイゼイ　カラ　ウン／センダ　ソハタヤ　ウン／オン　バザラ　ダラマ　キリク　ソワカ
アルカナブラスト	オン　バイタレーヤ　ソワカ
アルカナフォース	オン　アウン　ラケン　ソワカ
アルカナブレイズ(溜め)	オン　サンマヤ　サトバン
アルカナブレイズ(汎用)	オン　バザラ　ダト　バン　終わりにしよう。
アルカナブレイズ(アヌトゥパーダ)	オン　アビラ　ウン　ケン　アヌトゥパーダ
ダメージ(弱)	ちっ！／くっ！／はあっ！
ダメージ(中)	ちっ!!／あっ!!／うんっ!!
ダメージ(強)	ちっ!!!／むぅ!!!／はあっ!!!
受身(地上)	ぬるい。(地上)／退かぬ。(壁)／甘い。(空中)
投げ失敗	むっ!?
ダウン(1本目)	迂闊……。
ダウン(2本目・通常)	不甲斐なや……。
ダウン(2本目・特殊)	ふわあああぁぁっ！
コンティニュー待機	私が至らぬばかりに……。
コンティニュー決定	二度の敗北はない。
ゲームオーバー	なんと無力なことか……。

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対 1 人目
日々の鍛錬こそが私の礎となる。
おろそかにはできぬものだ。
——最初の者、参れ。

乱入対戦前・対 2 人目
さて、続けようか。
——二人目、参れ。

乱入対戦前・対 3 人目
三人目、参れ。

乱入対戦前・対 5 人目
五人目、参れ。

乱入対戦前・対 10 人目
この程度ではまだ稽古とは言えぬ。
——十人目、参れ。

乱入対戦前・対 20 人目
さて、心持ち調子も上がったようだ。
——二十人目、参れ。

乱入対戦前・対 30 人目
ふむ……ようやく馴染んできたか……。
——三十人目、参れ。

乱入対戦前・対 50 人目
五十人目か。
身体も温まってきた。
これより先を本稽古とする。

乱入対戦前・対 100 人目
貴様を破れば百人抜きか。
此処で仕損じては示しもつかぬ。
——いざ、百人目、参るぞ。

乱入対戦前・汎用 1
次の者、参れ。

乱入対戦前・汎用 2
次の者、遠慮はいらぬ。
存分に打ち込んで参れ。

乱入対戦前・汎用 3
前の者の技量もなかなかであった。
貴様の技量にも期待させてもらおう。

乱入対戦前・汎用 4
では、ひとつ手合わせ願おう。

乱入対戦前・汎用 5
この時代に目覚め、
まだ完全に身体が馴染んでおらぬ故、
手心は加えぬ。

乱入対戦前・汎用 6
敗亡は赦されぬ身の上故、
加減のひとつもしてやれん。
悪く思わないでもらいたい。

勝利・アルカナブレイズ（専用）
本不生の意を解せぬ内は
私とアヌトゥパーダには及ぶまい。
真言を欲し、精進することだ。

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
安易に負けてやれぬ身の上故に、
聖霊の加護を存分に使わせてもらった。
赦せよ。

勝利・アルカナ超必殺技 1（専用）
その眼、実を見て気を捉えども、
アヌトゥパーダの御する
時の流れは察せまい。……諦めよ。

勝利・アルカナ超必殺技 1（汎用）
聖霊の扱いにおいて私に 1 日の長があるのは
言うまでもないこと。
とは言え……ちと、大人気なかったか……。

勝利・アルカナ超必殺技 2（専用）
時の流れは万物を運び去る。
されど、等しく未来を運び来る。
この理、活かすも殺すも己次第だ。

勝利・アルカナ超必殺技 2（汎用）
聖霊の加護を軽んじてはなるまい。
思わぬ箇所で足元を掬われる結果となろう。

勝利・クリティカルハート
死すべき時を知らざる者、
総じて生くべき時をまた知らず。
死を祀り、生を尊び、厳かに時を尽くせ。

勝利・超必殺技（体力半分以上）
さる偉人より受けた鍛錬の心得——
千日の稽古を鍛とし、万日の稽古を練とす。
難事ではあるが、心がけてはどうか。

勝利・超必殺技（体力半分以下）
今、傷付いたのは、闘い、生き抜いた故。
誇りとするが良い。

勝利・必殺技（体力半分以上）
未熟な者ほど他者を赦せぬもの。
赦すこと、即ち、強さの証と言えよう。

勝利・必殺技（体力半分以下）
無闇に気張る必要もあるまい。
私と千年守の役と、珠依姫に任せよ。
それが最善かつ最良であろう。

勝利・通常技 1（体力半分以上）
誰も征かぬ道を征く。
誰も為さぬ事を為す。
それがこの身に負いし千年守の宿命。

勝利・通常技 2（体力半分以上）
死の宿命には従えぬ身の上故、まだ死ねぬ。
しかし、仮に逝くのであれば、時と場所は
自分で選びたいが……叶わぬ望みか……。

勝利・通常技 1（体力半分以下）
己が遣りたい事を為すのではなく、
己が為すべき事を好きになる事こそ肝要だ。
……いや、難事である事は心得ている。

勝利・通常技 2（体力半分以下）
己の価値観で幸、不幸を定め、
これを運命と呼ぶ慣例には賛同できんな。
運命とはそのような生半なものではない。

勝利・同キャラクター 1
正道より逸れた行いは、
いずれ災いとなり己に振りかかるもの。
努々、忘れぬことだ。

勝利・同キャラクター 2
妖怪変化の類か、あるいは幻か……。
いずれにせよ、貴重な体験をした。

勝利・同キャラクター 3
……部屋に戻って寝るか。
寝不足はまるで良いことがない。
１２時間は寝なくては……。

アーケードモードクリア 1
うむ、あーけーどもーど、完遂だ。
万事において最後まで成し得ることは、
一定の評価を受けて然るべきであろう。

アーケードモードクリア 2
本日の修練はここで仕舞いか。
それもまたひとつ。己の意思で選ぶと良い。
とりあえずは、一息つくことを勧めよう。

アーケードモードクリア 3
本日は私の鍛錬の相手を務めて頂き、
このとおり感謝申し上げる。
また、手合わせ願いたいものだ。

アーケードモードクリア・スコアランクイン
ほう、得点番付とは面白いことをする。
ではひとつ、上を目指すも一興か。

アーケードモードクリア・スコア 2 位達成
得点番付二番か。
ふむ……この程度ではまだ精進が足りぬか。
ならば、これより今一層の鍛錬を。

アーケードモードクリア・スコア 1 位達成
おお、ついに得点番付一番か……。
ここまで私を導いてくれたこと、
感謝この上もない。

ロケテスト仕様
今回のばーじょんはここで終了だ。
続きは製品版となる故、しばしお別れだ。
……いずれ、また。

コンティニュー待機

功刀。↓↓ の後、攻撃釦。
私のエーテルを刀に宿す動作だ。
些事ではあるが、ちと疲れる。

閂間。←↙↓↘→ の後、攻撃釦。
相手の懐に潜り込み、斬り付ける技だ。
間合いを良く見定めよ。

吐切。← ため → の後、攻撃釦。
私の剣気を目標に向かって放つ技だ。
遠くまで飛ばすのは存外に難儀でな……。

天鎖。空中にて ←↓↙ の後、攻撃釦。
前方を大きく薙ぐ技だ。
屈み護る者には防げぬ。活用せよ。

斯封。→↓↘ の後、攻撃釦。
空中では →↓↘ の後、A あるいは B。
相手の技を受け、反撃に転ぜよ。

業刎。空中にて ↓↓ の後、攻撃釦。
下方の敵を急襲する技だ。
不意を突くも追撃するも思うままにな。

影宿。功刀を実施した後、
←↙↓↘→ の後、攻撃釦。
我が刃の迅きこと、容易に見切れまい。

枯霊。功刀を実施した後、
← ため → の後、攻撃釦。この剣気は
釦を押し続けることで緩急自在となる。

逝斬。功刀を実施した後、
空中にて ←↓↙ の後、攻撃釦。
我が刃の鋭きこと、容易に見切れまい。

無怨。↓↘→ の後、AB（ゲージ消費）。
迅雷の如く疾り、斬り伏せる技だ。
多少の間合いは意に介さずとも良い。

崩灯。
空中より ↓↘→ の後、AB（ゲージ消費）。
あらゆるエーテルを一刀にて両断する。

死祀。地に立ちて斯封で敵の技を受け、
↓↓↓ の後、AB（3ゲージ消費）。
なるべくならば、使わずに済ませたくある。

……差し出がましいようだが、
今この時という瞬間を惜しめ。
機を逸しては失うものも大きかろう。

明日為せることならば、
それは今日も為せるはずであろう。
続けぬ道理がない。

勝ちたいと思わねばならぬ。
そして、負けることを知らねばならぬ。
さすれば、やがて、勝つことを憶えるはず。

今、終わりを迎えたければそれも良かろう。
どのみち、終わりは来る。
しかし、私は納得して終わりたい。

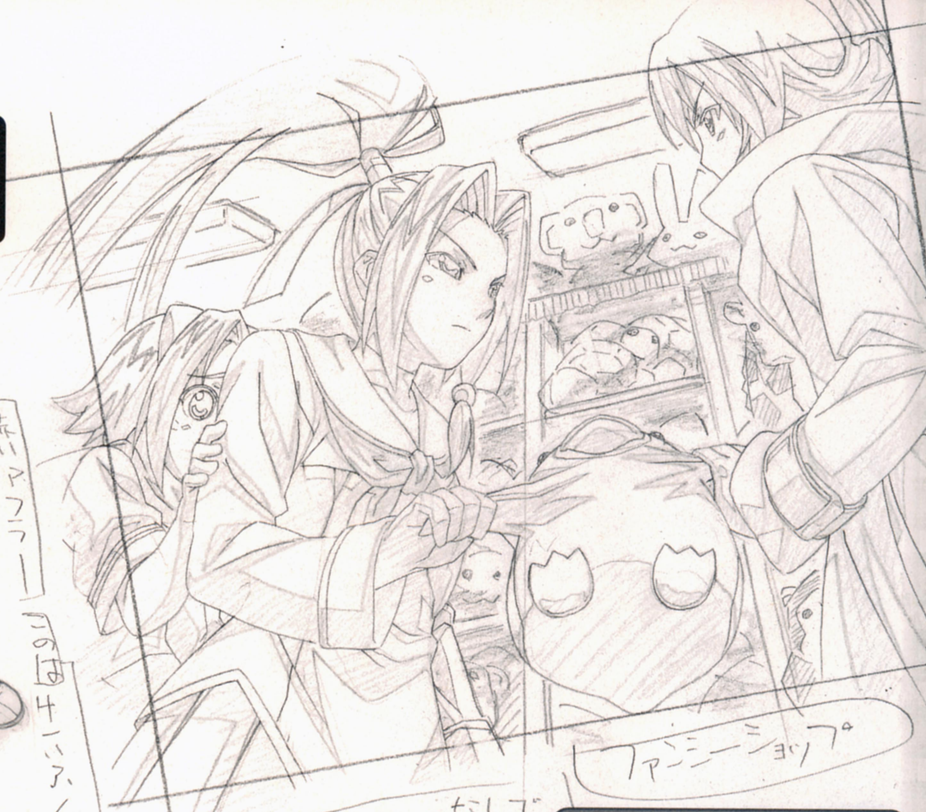
これが結果というのであれば仕方ないこと。
此処まで進めたことに、感謝しよう。

最早、これまでか……。

神依さんに突撃Q&A

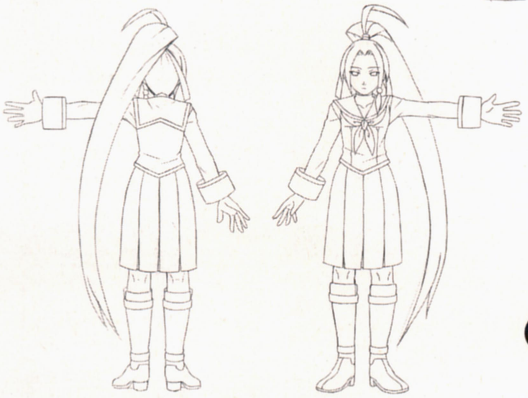
Q.5　**最近のこのはさんの様子はどうですか？**：質問の意味が良くわからぬ。このははいつも愛らしくある。
Q.6　**御苑女学園の茶道部には参加できましたか？**：水曜日に春日のが声をかけてくれるのでな、その折は気兼ねなく同席させてもらっている。

朱鷺宮 神依
線画設定集



エンディング線画

ぬいぐるみを巡って火花を散らす両雄。現場の緊迫感とは裏腹に、思わず顔が緩みます。

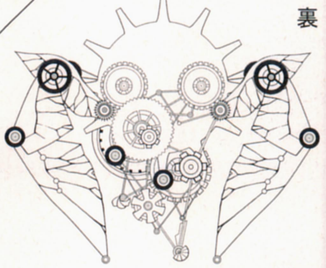


神依三面図

スタンダードなセーラー服に丈の長いスカートと、古き良き女学生のたたずまいを今に伝える神依。流れるような長い黒髪も衣装にベストフィット。動きやすいように、スカート側面部にはスリットが入っているのも特徴的。

表

裏



時のアルカナ　アヌトゥパーダ

悠久の時を刻み続けるアルカナ・アヌトゥパーダ。古代に作られた時計がアルカナと化したものだけあって、身体を構成するのは幾多もの歯車。ほかには見られない個性的なデザインだ。

神依❤裏設定

～神依の名～

現在は「朱鷺宮千年守神依」と名乗っているが、実際のところ、これは本名ではない。古くは九州のさる地にあった彌勒院（みろくいん）という神宮寺の住職の第一子として生誕し、葦胤（あしたね）と名を与えられた。世継ぎとして厳しく育てられるその一方で、病弱な妹の面倒も良くみて、かわいがっていた。

葦胤の運命は、その当時、時のアルカナ・アヌトゥパーダと契約し、珠依姫と呼ばれる武器を携え、時代を越えて聖霊界との均衡を保つ役目を担う者と出会い、紆余曲折を経てその役目を引き継ぐ決意をしたことで大きく変わる。

家族との今生の別れ際、父から「これよりは神（聖霊）の依るべき者『神依』と名乗れ」と名を与えられる。その後、時の権力者から功績に応じて姓や役職を与えられ、時代に応じて名を変えるが「神依」という名を外したことはない。

父からの最初で最後の贈り物であるその名は誇りであり、何よりも大切なものとなった。

神依さんに突撃Q&A

Q.7　新しい聖女が日本にやってきましたが、気になる人はいますか？：……ラーゲルクヴィストと申した者。あの者の体術、覚えがある。かつて縁のある者と立ち会ったかもしれん。
Q.8　アルマシアの足下にいるもふもふのペンギンについて一言。：うむ、実に良い。

このは ― このはは神依さまのご期待に応えまするぞー

あやかしの血を受け継ぐ忍の一族、小犬丸一族の末裔、このは。現時代に目覚めた千年守·朱鷺宮神依の御側役に任じられ、日々、勤めに励む。関東一円に大量発生した次元の歪みへの対処のため、このはは神依と別行動で任務にあたる。
「神依さま、此度の任、万事このはにお任せくださりませー。たんまり褒めてもらいまするぞー♪　わふ♪」

メッセージデータ

通常戦闘会話

ARCANAHEART2

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●このは
ペトラ	“Millennium Keeper”の 従者として欧州で活躍した一族の末裔……。 興味深い者に出会えましたわ。	みれにあむきーぱー？　もしや、神依さま？ 神依さまと欧州に渡ったのは、不本意ながら 犬若丸の者だと伺っておりまするぞー。
キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ――ほほー、この犬コロ、かけっこ速い。 なんやの？　かけっこ速いってなんやー！？	わふっ♪　このはかけっこには 自信がありまするぞー♪ 小犬丸の里で一番速いでするぞー♪
ドロシー	ねえ、キミ。探し物があるんだけど、 とても見つけにくい物なんだ。 ……手伝ってくれないかな？	手伝って差し上げたいのは山々でするが、 このはは次元の歪みを封じる任のため、 先を急ぎまするー。許されよー。
エルザ	この気配、人ではない……魔物かッ！？ …………………あれ？ なんて……邪気のない、つぶらな瞳……。	確かにこのはは小犬丸一族の末裔。 人ならざる者ではありまするが 魔物呼ばわりはあんまりでするー……。
クラリーチェ	あらあらまぁまぁ……♪ 可愛らしいわんちゃんですわね～♪ 連れて帰ったらダメかしら……？	まず、このはは犬ではありませぬぞー。 それと、このはは神依さまの御側役。 故に、神依さまの下に帰るものでするぞー。
はぁと	あー、このこのー♪ 私の愛情たっぷり牛乳になでなで付きだよ♪ さーさー、こっちにおいでおいで～♪	こ、このはは、神依さまにだけ、 なでなでされたりもふもふされたいので ありましてなー。ご理解くだされー。
冴姫	あなたはいつも楽しそうね……。 ちょっと、うらやましいわ。	此度は神依さまより次元の歪みへの対処を しかと申し付かっておりまするぞー。 やる気もたんまりでするぞー。わふっ♪
神依	このは、先日はついお前の勢いに負けて ああは言ったが……考え直す気はないか？ お前を危険な目に遭わせたくはない。	何をおっしゃいまするか、神依さまー♪ 此度の任、このはが万事解決致しまする故、 神依さまはお見届けくださりませー♪
舞織	貴女がひとりで背負うには重い役目です。 このはさん、あなたは千年守様のお側に 控えて差し上げてください。	ほひひ♪　春日どの、心配御無用でするー♪ 神依さまはこのはに任せると、それはそれは 力強くおっしゃってくださりましたぞー♪
美凰	お久しぶりです、千年守御側役このは。 意気込みは十分なようですが、 どうか私達に任せてください。	いやいや、美凰どのの頼みとはいえ、 それは無理でございまするなー。このはは 神依さまのご期待に応えまするぞー。
リリカ	おっす、犬。何やってんの？ 散歩？　飼い主と首輪と紐は？	むー。りりかどのー。失敬でするぞー。 このはは犬ではありませぬぞー。 神依さまの御側役でありまするぞー。
リーゼロッテ	……お手。	お断りいたしまするー。 このはは犬ではありませぬからなー。
頼子	ミケ！　どうしてこのはちゃんを見ると すぐに唸り出すの！？ そんなことより次元の歪みを封じようよ！	わふぅ……。このはとしましては、 みけらんじぇろどのと争うつもりは ありませぬ故、これにて失礼致しまするー。
きら	犬。ちょっときら様の気分転換に付き合え。 なーに、むずかしいことじゃない。 ２～３発殴らせろ。それだけでいい。	わふーっ！？　大道寺どのーっ！？ それはいじめっ子の理屈でするぞー！ 断固反対でするー！
フィオナ	このはちゃんだー♪ えへへ、かわいいなぁ～……。 ――はわぁ！　そんな場合じゃありません！	ふぃおなどのー？　何やら急ぎでするかー？ 急がば回れと申しまするぞー。 ここいらで一息ついてはいかがでするかー？

イベント A1 VS はぁと

戦闘前……

●はぁと　――あ。このこの発見♪　おーい、このこのー。えへへ♪　なでなでしてもいいかな？
●このは　む、はぁとどの、それはお断りでするー。このはは神依さまにだけ、なでなでされたりもふもふされたいのでありましてなー。
●はぁと　…………………………………………だめ？
●このは　わふーっ！？　はぁとどのーっ！？　またしてもそのような良い笑顔でにじり寄って来まするかー！？

戦闘後……

●このは　はぁとどの、そのような目をなされても…………むむー。いたしかたありませぬなー。す、少しだけでするぞー……わふーっ！？
●はぁと　わーい♪　やっぱりこのこの、かわいい～♪　そーれ、なでなでなでなで～♪
●このは　わ、わわっ、わふっ！　わふーっ！　はうっ、はふぅんっ！　はぁとどのーっ！　やはりやめーっ！
●はぁと　またまた～。遠慮しなくっていいよ～。そーれ、なでなでなでなで～♪

イベント A2 VS キャサリン

戦闘前……

●キャサリン　あーっ！　犬や！　犬コロや！　ごっつかわええなぁ～♪　おすわり！　お手！　ちんちん！
●このは　このはは犬ではありませぬぞー。小犬丸一族より神依さまにお仕えしている千年守御側役でありまするぞー。わふっ。
●キャサリン　はぁ？　そんなん知らんて。ええからええから、こっち来ぃや。めっちゃかわいがったるで～♪
●このは　むむー？　何故にじりじりとこのはとの間合いを詰めまするかー？　わふーっ！　下がられませー！

戦闘後……

●このは　そのろぼっとは何事でござるかー！？　そんな鉄の腕でこのはをもふもふしたら死んでしまいまするぞー！
●キャサリン　あかんわ……。なんぼかわええからって犬コロと遊んで寄り道してる場合ちゃうで。怖がらせてもうてごめんな、かんにんな。
●キャサリン　……ほな、これ、持ってき。ウチのおやつのタコヤキやけど、犬コロにやるわ。ほな、またな！
●このは　………………………よくわかりませぬが、たこ焼きをちょうだいしましたぞー。わふっ♪　なかなか良いお人でするなー♪

イベント B1 VS ゼニア

戦闘前……

●ゼニア　……ここは危ない。用がなければ帰れ。
●このは　ご忠告痛み入りまするー。しかし、このはも役目があってここに参りましてなー。
●このは　帰れと言われておめおめ帰っては神依さまの側役の名折れでございまするー。
●ゼニア　……日本の聖霊庁の者か？
●このは　神依さまは聖霊庁からの任を受けておりますれば、そうですなー、このはも聖霊庁の者と言えなくもありませぬなー。
●ゼニア　……ならば帰れ。さもなくば、排除する。これは、私の仕事だ。

戦闘後……

●このは　そ、そんなににらまないでくだされー。ぶ、ぶるぶるでございまするー……。肝っ玉が縮みあがってしまいまするー……。
●ゼニア　…………………………………名前を訊こう。
●このは　むむ、何度も申した気もしまするが……小犬丸一族より千年守·朱鷺宮神依さまの御側役を務めるこのはと申しまするぞー。
●ゼニア　…………………………ゼニア·ヴァロフ。その名、憶えた。
●このは　ぜにあどのと申されまするかー。このはも憶えましたぞー。
●このは　……ともあれ、さっさと任を終わらせて、神依さまに褒めてもらいまするぞー♪　ほひひ♪　楽しみでございまするー♪

このはさんに突撃Q&A

Q.1 「東京事変」が終わった後、まず最初になにをしましたか？：神依さまにたんまりほめてもらいましたぞー♪
Q.2 「東京事変」が終わった後、友達は増えましたか？：はぁとどのは特に仲良くしていただいておりまするなー。ぱふぇ、美味しゅうございまするー。

イベントB2 VS ゼニア

戦闘前……

●ゼニア　……帰れ。ここは子供の来るところではない。
●このは　子供扱いとは無礼でありまするぞー。このはは神依さまの御側役。立派に任を負って参りましたぞー。
●ゼニア　……任務？
●このは　ここの次元の歪みを封じる任でござるぞー。神依さまはこのはを信用して此度の任をくださりましたぞー。わふっ♪
●ゼニア　……敵か。では、排除する。
●このは　わふーっ！？　なにゆえーっ！？

戦闘後……

●このは　先も申しましたが、帰れと言われて帰っては神依さまより賜った任を果たせぬも同じ。側役の名折れでございまするー。
●ゼニア　…………………………………………。
●このは　むむ、押し黙られては何としたものか……。——さては、はらぺこでするなー？　では、この握り飯をゆずりまするぞー♪
●このは　これは、神依さまも美味いと褒めてくださるこのは印の握り飯でございまするぞー♪　最後の一個、遠慮なく召し上がられませー♪
●ゼニア　……施しを受けるいわれはない。その名、その顔、覚えた。
●このは　……わふ？　握り飯、いりませぬかー？　おいしゅうございまするぞー……。しょんぼりでするー……。

VS. アンジェリア

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●このは　わふ？　なにゆえ？　このはは神依さまの側役でありまするぞー。今さら他の方の子分と申されましてもなー。
●謎の少女　そうかそうか。じゃ、飼い主を裏切らないその犬っぷりがどこまでもつかなー？　いじめてやるぞー♪　うぷぷ♪
●このは　このはが神依さまを裏切ることなど如何なる天変地異があろうと有り得ませぬぞー。あと、このはは犬ではありませぬぞー。

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●このは　むー。待たれよー。こんなところにひとりでは寂しいでするー。

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●このは　これは空で光る摩訶不思議な床でするなー。1ヶ月前を思い出しまするー……。良くない気配がむんむんいたしまするぞー。
●？？？　——そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●このは　わ、わわ、わふーっ！？　その声はみるどれっどどのー！？　なにゆえここにおられまするかー！？
●ミルドレッド　久しいね、千年守御側役このは……。私は光のアルカナ·ミルドレッド。アンジェリア·アヴァロンの守護聖霊……。
●ミルドレッド　今の私なら、ここを中心に境界溶融現象を引き起こすぐらいは造作も無い。……姉さんが、望むなら。
●アンジェリア　ふふん♪　ミルドえらい！　よくやった！　聖霊界からどくどくエーテルが流れてるぞ。お姉ちゃん、だいまんぞくー♪
●アンジェリア　……で、お前、どうするんだ？　私は原初の世界っていうのが見たいんだ。物質界と聖霊界がひとつになった世界をな。
●このは　よくわかりませぬが、御二方は何やら悪しきことを目論んでおりまするなー？　では、このはが止めまするー！　参るぞー！
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。——いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

仇討ちイベントA　CPUこのは用メッセージ

発生条件

●神依を倒している
●プレイヤーがはぁと、舞織、美凰、フィオナではない

神依さまの為に尽くし、
神依さまの為にのみ闘うべし……
おばばの教え、このはは破りまする……。
神依さまに手傷を負わせた其の方との戦い、
これはこのはの私闘、役目にあらず！
覚悟召されよー！

仇討ちに対して勝利

このはの役目は、山よりも高く、
海よりも深いものでありますれば、
どうかこれにて勘弁してくだされー。

むむ、そのような恨みがましい目で
このはを見るのはやめてくだされー。
……わふぅ。やめてくださりませー。

むー。忍の道は人の恨みと屍を
乗り越えて行かねばならぬものとはいえ、
おばば、このはには辛い道でするー……。

エンディング

●このは　むむ！　成敗！　あんじぇりあどの、みるどれっどどの、悪の栄えたためしはありませぬぞー。
●このは　わふーっ！　そんなことよりも、早く逃げねば足元がっ！　歩けませぬー！　うわぁ～ん！　神依さまぁ～！
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように——
●アナウンサー　——消えた！？　………………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも……。

それから——。

●このは　（……わふー。真っ暗でするー。ここはどこでするかー？）
●このは　（確かこのはは……富士山の上で……そこで結界が壊れて……動けなくなって、落ちて……）
●このは　（わふーっ！？　このはは死にましたかー！？　嫌でするー！　このはは死ねませぬー！）
●このは　（このはは神依さまに生涯お仕えすると固く誓っておりまするー！　それなのに……このはは……）
●このは　（神依さまを決しておひとりにはさせぬと……ひぐっ……申し訳ありませぬー……神依さまー……申し訳ありませぬー……）
●このは　神依さまー……。このはの不忠を御赦しくださりませー……。
●神依　——おお。このは、目が覚めたか。
●このは　………………………………わふ？　涅槃で神依さまのお声が聞こえまするー。もしや、神依さままで涅槃に——！？
●神依　このは、ここは涅槃ではない。しっかりいたせ。
●このは　……ここは、どこでするかー？　神依さまのにおいと、ぬくもりがありまするー……。
●神依　全く……あれほど無茶をするなときつく申し付けたつもりだが、やはり聞き入れては貰えなかったか。
●神依　富士山上空からお前を連れ戻すのはなかなか骨が折れたが……まぁ、良い。このは、此度の働き、見事だったぞ。
●このは　ほひひ……♪　お褒めに与り光栄でございまするー。
●このは　………………………………神依さまー。今しばらく、このままでいてもよろしゅうございまするかー……？
●神依　無論だ。帰り着くまで、そうしていればいい。
●このは　神依さまー……。このははご褒美にもふもふして欲しゅうございまするー。
●神依　うむ、約束だ。帰り着けば、好きなだけもふもふしてやろう。
●このは　神依さまー……。このははこのままずっとずっと、神依さまのお側におりまするぞー……。
●神依　…………………………………………ああ。お前が共にいてくれると、私も嬉しい。
●このは　わふ……♪　神依さまー……。大好きでございまするー……♪

バッドエンド

●このは　わふーっ！　これは何事でするかー！？　得体の知れぬ寒気がしまするー！　ぶるぶるでございまするー！
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●このは　各々方、待たれよー！　まだ勝負はついておりませぬー。このはが勝ったらこの様な無体は——
●アンジェリア　おい。いい加減にしろよなー。もう十分、遊んでやっただろー？　続きは飼い主にしてもらえ。
●このは　わ、わふー……。神依さまー……。このははどうすればよろしいでするかー？　ひぐっ……神依さまぁ……。
●舞織　千年守様、差し出がましいようですが、今一度、考え直していただけませんか？
●神依　……それは無理な相談だ。私の為に良く尽くしたこのはを捨て置き、独り、生き永らえて何の意味があろうか。
●神依　……春日の、長らく世話になった。私はこのはの元に参る。気休めにもならぬが……いずれ、また。
●舞織　……どうか、ご無事で。陰ながら、お祈りいたします。
●神依　アヌトゥパーダ、赦せよ。次は私より永く世に尽くす者と出会えよ。………………さらばだ。

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

このはさんに突撃Q&A

Q.3 「東京事変」で闘った相手の中で、気になる人はいましたか？：美凰どのの肉まんの味が忘れられませぬー……。わふー……。
Q.4 新必殺技「このはすぺしゃる」はどのようにして生まれましたか？：これも日々の修行の賜物でありまするなー。学校で習った英語も使ってみましたぞー。

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	此度は是非にこのはを。
キャラクターセレクト　10秒待機	此度の任を無事に終えますれば！
キャラクターセレクト　15秒待機	神依さまがもふもふしてくださりまするぞー♪
キャラクター決定	このはにお任せあれー♪
聖霊契約呪文演出	臨兵闘者皆陣列在前
ストーリーモード　登場演出動作	わふっ。このは、参上！
対戦前　登場演出動作	わふっ。いざ、参られませー！
敗北演出(1本目)	むー。次は負けませぬー。
勝利2本目A(ストレート勝ち)	神依さま～♪　褒めてくださりませー♪
勝利2本目B(通常勝ち)	ほひひ♪　このはの勝ちでございまするー♪
勝利2本目C(瀕死勝ち)	わふっ!?　尻尾がっ。うぅ～、収まりませぬ～。
引き分けA(1本目)	う～。こんなはずでは……。
引き分けB(2本目)	しょんぼりしょぼんでする……。
判定負けA(1本目)	無念でするー……。
判定負けB(2本目)	うわぁ～ん、神依さまぁ～。
攻撃(弱)	はっ！／てぃ！／ふんっ！
攻撃(中)	ふんっ!!／とぅっ!!／いやっ!!
攻撃(強)	はっ!!!／てぃ!!!／とぁっ!!!
ふっ飛ばし・打ち上げ	わふっ！／わふっ!!(溜め成立)
空中特殊攻撃	くるり！
地上➡+強攻撃	唐竹割りー！
煙玉使用時	どろん。
手裏剣	しゅっ！(1～2発目・苦無)／しゅっ!!(3発目)
疾風突き	疾風突き！
滝登り	滝登りー！
土遁の術　息継ぎ	わふー……わふ……わぷっ！
変わり身の術	してやったりー♪
むささびの術	ふわり♪
飯綱落としの術	飯綱落とし！

飯綱落としの術(フィニッシュ)	わん！
隼蹴り	隼蹴りー！
転がり	わふっ。
このは百分身の術(発生)	参るぞー！
このは百分身の術(フィニッシュ)	このは百分身の術！　天誅！
このは落としの術(Lv4成立時)	お命頂戴！
このは落としの術(Lv3～4フィニッシュ)	成敗！
このは乱れ苦無の術(発生)	逃がさぬー！
このはすぺしゃる(発生)	小犬丸忍術奥義！
このはすぺしゃる(成立)	月出固め！(1段目)／さらに！　涅槃送り！(2段目)
このはすぺしゃる(フィニッシュ)	このはすぺしゃる！　成敗！
アルカナ必殺技	臨！／兵！／闘！／者！／皆！／陣！／列！／在！／前！
アルカナ超必殺技	そこに直られよー！／堪忍なされよー！／観念されたしー！
アルカナブラスト	除災せしめ給えー！
アルカナフォース	罪障滅除せしめ給えー！
アルカナブレイズ(溜め)	覚悟召されよー！
アルカナブレイズ(汎用)	諸仏に帰命し奉る、除災せしめ給えー！
アルカナブレイズ(モリオモト)	一切魔障破！　モリオモト、参られませー！
ダメージ(弱)	がっ！／おおっ！／くぅーん！
ダメージ(中)	ぐっ!!／おおっ!!／むぅっ!!
ダメージ(強)	がっ!!!／ぶぎゅる!!!／くぅーん!!!
受身	何の！(地上)／これしき！(壁)／まだまだ！(空中)
投げ失敗	わふ!?
ダウン(1本目)	きゃん！
ダウン(2本目・通常)	きゃい～ん！
ダウン(2本目・特殊)	はらほれひれはれ～。
コンティニュー待機	あきらめてはダメでござるー。
コンティニュー決定	わふ♪　お任せあれー♪
ゲームオーバー	きゅう……。不本意でござる……。

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対１人目
本日も修練に励みまするー。
一番手の方、参られませー！

乱入対戦前・対２人目
このはがお相手仕りまするー。
二番手の方、参られませー！

乱入対戦前・対３人目
三番手の方、参られませー！

乱入対戦前・対５人目
むむ、遠慮はいりませぬぞー。
五番手の方、参られませー！

乱入対戦前・対10人目
本日のこのはは
すこぶる調子が良いでするぞー！
十番手の方、参られませー！

乱入対戦前・対20人目
良い手合わせは良い修練。
今日の飯はきっと美味いでするぞー♪
二十番手の方、参られませー！

乱入対戦前・対30人目
腹が減ってもがまんがまん……。
このはははらぺこでもへこたれませぬー！
三十番手の方、参られませー！

乱入対戦前・対50人目
お次の方で五十番目でするかー……。
これはなかなか我ながら見事でするぞー♪
褒めてくださりませー♪

乱入対戦前・対100人目
わふ！　もしやお次の方で百番目では？
百人組手など達成したことはありませぬー。
おばば！　このはは今こそやりまするぞー！

乱入対戦前・汎用１
お次の方、いざ、参られませー！

乱入対戦前・汎用２
お次の方、遠慮は無用。
このはも全力にて
お相手つかまつりまするぞー。

乱入対戦前・汎用３
休む間もなく敵襲でござるかー？
むむ、参られませー。

乱入対戦前・汎用４
おばば仕込みの小犬丸流忍術、
しかとご覧に入れまするぞー！

乱入対戦前・汎用５
わふっ♪　実戦の相手に事欠かぬとは、
今日のこのはは恵まれておりまするなー♪

乱入対戦前・汎用６
このはの敗北はおばばと小犬丸一族、
そして神依さまの誇りを汚すこと。
負けるわけにはいきませぬぞー！

勝利・アルカナブレイズ（専用）
モリオモト、里を離れたこのはにさえも
過分な加護をくださり、感謝の極み。
ありがとうございまするー♪

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
わふー……。
あるかなどのの力とは、
なかなか凄まじゅうございまするなー……。

勝利・アルカナ超必殺技１（専用）
わふっ♪　モリオモトのおかげで
見事勝利を収めましたぞー。
きっと神依さまも褒めてくださりまするー♪

勝利・アルカナ超必殺技１（汎用）
むむ、実はこのはは、
あるかなどのの扱いが苦手でありまするが、
為せば何とかなるものでするなー。

勝利・アルカナ超必殺技２（専用）
都会は自然があまりにも少ない故、
いずれモリオモトと一緒に種をまいて
緑豊かにしたいものでするなー。

勝利・アルカナ超必殺技２（汎用）
あるかなどの、助かりましたぞー。
ありがとうございまするー。

勝利・クリティカルハート
わふーっ！　これぞ、このはすぺしゃる！
このはの小犬丸流忍術の全てを注ぎ込んだ
究極奥義でございまするぞー！　わふっ♪

勝利・超必殺技（体力半分以上）
神依さまー！　このはは勝ちましたぞー！
褒めてくださりませー♪
もふもふしてくださりませー♪

勝利・超必殺技（体力半分以下）
わふ♪　このはの大勝利でござるぞー！

勝利・必殺技（体力半分以上）
わっふわふっふわっふわふわふっ♪

勝利・必殺技（体力半分以下）
もふもふは比類なき至福のひととき！
——と、神依さまは申しておりましたー。
もっともふもふしてくださりませー♪

勝利・通常技１（体力半分以上）
なでなでも万病に効きまする！
——と、おばばは申しておりましたー。
おばばの言葉には重みがありまするー。

勝利・通常技２（体力半分以上）
ひざまくらは極楽に一番近い！
——と、おかあは申しておりましたー。
このはもそう思いまするー♪

勝利・通常技１（体力半分以下）
とうがらしを食すのはなるべく控えよ！
——と、おじじは申しておりましたー。
辛いのは苦手でするー。

勝利・通常技２（体力半分以下）
耳と尻尾は小犬丸一族の誇りとせよ！
——と、おとうは申しておりましたー。
まったくでするー。隠すのは嫌でするー。

勝利・同キャラクター１
むむー！　おのれこのはのニセモノー！
このはに成り代わって神依さまに
もふもふしてもらおうとは許すまじー！

勝利・同キャラクター２
わふー……。見れば見るほどこのはに
そっくりでするなー……。どうしたものか、
神依さまに相談いたしまするー♪

勝利・同キャラクター３
……………………………………わふ？？？

アーケードモードクリア１
わふっ！　あーけーどもーどの任、
無事完遂でござるぞー♪
ほひひ♪　嬉しゅうございまするー♪

アーケードモードクリア２
此度はこのはの修練にお付き合いくださり、
感謝至極にございまするー。
このご恩は決して忘れませぬぞー。

アーケードモードクリア３
本日はたんまりとかまってくださり、
このはは大満足でございまするー♪
また遊んでくださりませー♪　わふっ♪

アーケードモードクリア・スコアランクイン
わふー。すこあらんきんぐ……？
てすとのようなものでありまするかー？
結果が良ければ褒めてもらえまするかー？

アーケードモードクリア・スコア２位達成
すこあらんきんぐ二番目でござるかー。
むむー……。これではまだ、
もふもふをおねだりしづらいでするなー。

アーケードモードクリア・スコア１位達成
わふーっ！　ついにこのはも
すこあらんきんぐ一番目でございまするー！
ほひひ♪　もふもふしてくださりませー♪

ロケテスト仕様
わふっ♪　此度のばーじょんは
これにて終了とのことでするぞー。
また遊んでくださりませー♪

コンティニュー待機

↓↘→ と攻撃ぼたんで手裏剣でござるー。
弱中強で角度も変えられまする上、
ぼたんだけで三発まで投げまするぞー。

空中にて ↓↘→ と攻撃ぼたんで
苦無でござるー。しゅっ。
このはは肩に自信がありまするー。

→↓↘ と攻撃ぼたんで
疾風突きでござるー。
おばばに鍛えられた脚力の賜物でするぞー。

↓↑ と攻撃ぼたんで滝登りでござるー。
このはは鯉ではありませぬー。
もちろん犬でもありませぬー。

↓↙← あるいは ←↓↙ と攻撃ぼたんで
このは隠れの術でござるー。
敵の目を攪乱して仕留めまするぞー。

←↙↓↘→ と攻撃ぼたんで
変わり身の術でござるー。ぬいぐるみは
神依さまのお手製でございまするー♪

空中にてればー１回転と攻撃ぼたんで
飯綱落としの術でござるー。
とりあえず何でも掴んでみせまするー。

空中にて ↓↙← と攻撃ぼたんで
むささびの術でござるー。
ふんわりふわふわでございまするぞー。

↓↘→ と AB ぼたん（ゲージ消費）で
このは百分身の術でござるー。
これがこのはの真骨頂でござるぞー。

↓ ため ↑ と AB ぼたん（ゲージ消費）で
このは落としの術でござるー。
掴んだらればーぐるぐるでござるぞー。

↓↘→ と AB ぼたん（ゲージ消費）で
このは乱れ苦無の術でござるー。
ただし、空中だけでするぞー。

空中ればー２回転と AB（３ゲージ消費）で
このはすぺしゃるでござるー。
がんばって会得した故、使ってくだされー。

このはは神依さまより承りし任を
途中で放棄するような
不忠者ではありませぬー！

嫌でする～……。
ご褒美が～……もふもふが～……
遠ざかりまする～……。

むむ、このはとしたことが
うっかり失敗をしてしまいましたなー。
しかし、泣き寝入りはいたしませぬぞー。

はらぺこでは思うように力が出せませぬー。

続けられませー……続けられませー……。
わふ？　はて、このはは誰に向かって
念じておりまするかー？

……………………………………わふー。

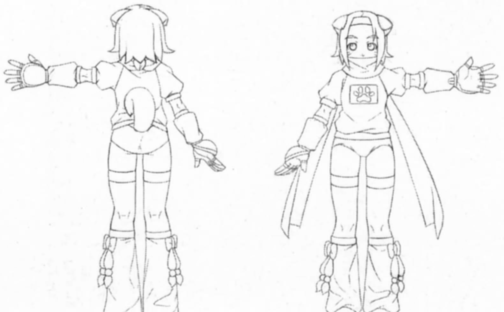
このはさんに突撃Q&A

Q.5　**最近の神依さまの様子はどうですか？**：何を申されておりまするかー？　神依さまはいつでもお優しいお方でするぞー？
Q.6　**携帯電話の充電はできるようになりましたか？**：むむ、さっぱりわかりませぬなー。

このは
線画設定集

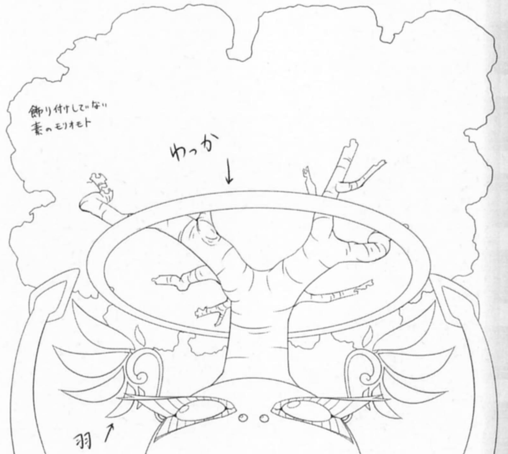
エンディング線画

一件落着の末、神依さまにおんぶの褒美を賜ったこのは。ゲーム中で一番幸せそうな表情です。



このは三面図

胸に着けた肉球マークも誇らしいこのはの戦闘服。小犬丸一族は本気モードのときにだけ耳としっぽが出現するゆえ、ブルマと体操服の間からしっぽが見えているのはご愛敬。マフラーはムササビの術使用時にも活躍します。



樹のアルカナ　モリオモト

聖霊界の植物が物質界で生き続け、高次の存在となった樹のアルカナ・モリオモト。通常時に加え、春や秋といった季節ごとのデザインも用意されている。

このは❤裏設定
～このは旅立ちの日～

つい先の冬の話。小犬丸一族の里に、神依が目覚めた、という連絡が聖霊庁から伝わった。

小犬丸からは誰を従者とするのか、犬若丸からは誰が出てくるのか、千年守様はどちらを選ばれるのか――里はにわかに活気づくが、続けて聖霊庁から伝わった「此度はどちらの里も良き者を遣わすことなかれ。過去の盟約に囚われるべからず」という神依からの遠回しな「従者は不要」という言葉に消沈した。

神依に仕えることを夢見ていたこのはの落ち込み方も尋常ではなかった。しかし、このはのおばばは「このは、これを持って帝都の千年守様の下へ向かえ。私はあの方の性格を良く心得ているからな。今のあの方には、お前が一番必要だ。決して挫けることなく、尽くしてみせよ」そう言い、このはに神依に宛てた手紙や、東京までの旅路で困らないようにと用意した物を手渡した。こうしてこのはは意気揚々と旅立つが、これが後に犬若丸一族との確執をさらに深めてしまうことになる。

このはさんに突撃Q&A

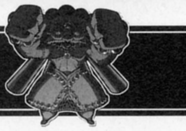
Q.7　新しい聖女が日本にやってきましたが、気になる人はいますか？：むー。ぜにあどのがちと苦手と申しまするか、ちと怖いでするなー。
Q.8　神依さまの「もふもふ」の素晴らしさを一言でどうぞ。：わふわふ♪

春日 舞織

我ら春日一門、全力を以ってあなたを祓います

代々、退魔・封魔を役目とする春日一門は聖霊庁御用達の名門中の名門である。1ヶ月前の境界溶融現象の余波と推測される関東一円に大量に発生した次元の歪み。それへの対処を聖霊庁から依頼された。当代を務める四姉妹の次女・舞織を中心に、姉・鼓音、双子の妹・小糸、小唄と共に事変の解決に急ぐ。
「悪しき兆候が空にあふれてます。春日一門当代の名にかけて、お役目、果たしましょう。」

メッセージデータ



通常戦闘会話

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●舞織
VS ペトラ	はじめまして、春日一門。聖霊庁へ多大に 貢献していることは伺っておりますの。 さて、その流れで私にもご協力願いますわ。	協力とおっしゃいましても、今は火急の時。 次元の歪みへの対処が全て終わった頃に、 また改めましてお伺いいたします。
VS キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ——ほほー、聖霊庁御用達仲良し四姉妹！ ええなー。ウチ、ひとりっ子やでー……。	そうですか……。では、よろしければ、 今回の役目が無事に終わりましたら 当家に遊びにいらしてください。
VS ゼニア	……要求はひとつ。邪魔をするな。	ゼニア・ヴァロフ様。あなたの実力を 信用していないのではありません。 ただ、今は協力し合うべきだと思います。
VS ドロシー	お姉さんって、手品師なんでしょ？ ねえ、よかったら手品見せてよ！ 日本の手品ってすごく興味があるんだ！	これは手品ではありませんよ。 修行で会得した魔を祓う術なんです。 手品と言われますと、ちょっと……。
VS クラリーチェ	あら……。もしかして私、にらまれてます？ 確かに魔族ですけれど、 これでも西欧聖霊庁のシスターなんですわ♪	魔を祓う役目を負う身ではありますが、 見境無しというわけではありませんよ。 ……そう思われていたとしたら、残念です。
VS はぁと	まおりん、やっぱりお仕事なんだ。 よーっし！　じゃあね、まおりん、 私もどばばばーっと協力しちゃうよ！	ありがとうございます、はぁとちゃん。 ですが、どうか気にしないでくださいね。 これこそ我ら春日一門の役目なのですから。
VS 冴姫	舞織、あなたたちが背負っている 役目ほどじゃないけれど、私も私なりに 誰かのために何かをしようと思うわ。	それはとても素敵なことだと思います。 役目は役目、そこに私達の意志は希薄……。 冴姫さんの決意の方が、ずっと立派です。
VS 神依	この時代に目覚めて以来、お前たちには 何かと世話になっている。そろそろ借りを 返したいのでな、ここは私に任せよ。	この時代の事変を、この時代を生きる私達が 解決できない——そんな情弱さを 千年守様に背負わせるわけには参りません。
VS このは	此度の任は是非ともこのはにお任せあれー♪ 春日どのはご家族とゆるゆると 団らんを過ごされてはいかがですかー？	そんな……お気を使って下さらなくても…… 今回の役目が終わったら、4人で旅行に 行きましょうって話もしてますし……。
VS 美凰	春日一門の役目は承知の上でお願いします。 博士と私の心情を察し、 今回の件は私達に一任してください。	美凰さん、それに明芳博士。 水臭い事は言わないでください。 皆で力を合わせて解決いたしましょう。
VS リリカ	おーい、マオリ～♪ いっつも宿題見せてもらってるお礼に ここの次元の歪みはアタシに任せろっ！	……あの、リリカさん？ その、どういう風の吹き回しでしょうか？ 何かあったんですか？　心配です……。
VS リーゼロッテ	くたばれ、悪徳巫女。 ………………うそうそ。冗談。	リーゼロッテさんが今回は日本聖霊庁に 協力してくださると知っていましたけど…… そういった冗談は控えていただければ……。
VS 頼子	春日さん、働き過ぎは良くないと思うよ。 たまにはお休みしたらどうかな？ ここには私とミケがいるから心配ないよ！	すみません、正直に申し上げますと、 お任せするには不安が残ります。お休みは 今回の件が片付いたらいただきます。
VS きら	よくよく考えてみれば、貴様らが無能だから この私が聖霊庁なんぞにパシられるはめに なったんじゃないのか！？　おいッ！	そんな……。 それは全く無いとは言い切れませんけど…… すみません……ご迷惑をおかけします……。
VS フィオナ	日本のミコの服はカワイイですね♪ ……そうだ！　ちょっとの間だけ、 服を交換するってどうですか？	え？　それはもしかして、もしかしなくても 私がフィオナさんのメイド服を着ると……？ あ、あぁ、あの、謹んでお断りいたします。

イベントA1 VS ペトラ

戦闘前……

●ペトラ　はじめまして、春日一門当代・春日舞織。私は西欧聖霊庁対策実行本部特務1課ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト。
●舞織　典国、瑞国、ならびに西欧聖霊庁でのご活躍、予てより聞き及んでおります。お会いできまして光栄です。
●舞織　今回の件に関しましては、大変恐縮です。かの名門ラーゲルクヴィストの協力が得られるとは……心強く思っております。
●ペトラ　お褒めに与り光栄至極ですわ。春日一門と遭遇した幸運に感謝して——少々、お訊ねしたいことがありますの。

戦闘後……

●舞織　……さて、訊ねたい事とは何でしょう？どうやら、あなたの態度から察するには穏やかな内容とは思えませんが……。
●ペトラ　貴女には単刀直入に申し上げますわ。1ヶ月前の境界溶融現象の事の顛末と、ミルドレッド失踪の真相について——。
●舞織　なるほど……。あなたの本来の目的は1ヶ月前の真相究明ということですか。——ですが、申し訳ありません。
●舞織　かの事変にまつわる諸々につきましては、私の判断では何も申し上げられません。どうぞ、ご理解を。

イベントA2 VS ドロシー

戦闘前……

●ドロシー　あ、そこのお姉さん！　日本の手品師だよね？　すごい雰囲気あるなぁ～……。
●舞織　……私のことでしょうか？　えっと、その、手品師ではありませんよ。由緒正しい神職に与る身の上でして……。
●ドロシー　そんなこと言ったって、ボクにはわかる。凄腕の手品師や大道芸人だけが持ってる独特の雰囲気がお姉さんにはある。
●ドロシー　というわけで、せっかくなんだし、日米の親交を深める手品勝負をしようよ！　よーし、負けないぞ！

戦闘後……

●舞織　あの……これでわかっていただけたと思いますけど、私達は手品師でも大道芸人でもありませんので……。
●ドロシー　すごい！　すごいよ、お姉さん！　これが東洋の神秘ってことなんでしょ？　初めての日本でこんな体験ができるなんて！
●舞織　……違うんです、手品じゃありません。これは、力を持たぬ世の人の為、代わって魔と戦う為に修行で得た力なんです……。
●ドロシー　ねえ、お姉さん！　お願いがあるんだ！　もう1回さっきの見せてもらえ——わぁ！　お姉さん、ちょっと待ってよ！

イベントB1 VS エルザ

戦闘前……

●エルザ　さすがは春日一門。いい目をしている。こうして対峙すると、ヴァチカンまで届いていた噂も嘘じゃないとわかるよ。
●舞織　……あなたの方こそ、只者ではありません。あなたから感じられる気は、聖霊の加護が強過ぎる……まるで、千年守様のよう……？
●エルザ　そう、聖霊の加護で不老となったこの身だ。西欧聖霊庁が嫌悪するのも頷けるだろう？　エルザ・ラ・コンティ——聞いた事は？
●舞織　西欧聖霊庁の管轄におけるＳ級以上の聖霊事変を全て解決した切り札だと、お話を耳にしています。あなたが……？
●エルザ　切り札という表現は洒落ているね。……さて、今回は日本聖霊庁に協力するため西欧聖霊庁から派遣されてきたけれど——
●エルザ　本当は君達、春日一門と戦う為に来た。それに、ペトラを退けたと聞いてしまっては引っ込みがつかない。さぁ、はじめよう。

戦闘後……

●舞織　ラ・コンティ様、このあたりで痛み分け……とは参りませんでしょうか。
●エルザ　……じゃあ、お言葉に甘えさせてもらおう。これだけやればペトラも怒らないだろうし、西欧聖霊庁のメンツも保てるだろうしね。
●舞織　お話の通じる方で助かりました。最初はちょっと怖い方だと思ってましたけど演技だったんでしょうか？
●エルザ　まぁ、演技と言えば演技なんだろうけど、君達と戦いたかったのは本当だからね。いい経験をさせてもらったよ、ありがとう。
●舞織　いえ、こちらこそ。欧州ならではの退魔・封魔の技を見せていただけて、大変学ぶことの多い手合わせでした。
●エルザ　……君達は本当に人がいいんだな。じゃあ、先を急ぐといい。心配はいらない。ここの次元の歪みは私が対処しておくよ。

舞織さんに突撃Q&A

Q.1 「東京事変」が終わった後、まず最初になにをしましたか？：千年守様と姉さんと一緒に、聖霊庁の方々と二次災害への対策を講じておりました。
Q.2 「東京事変」が終わった後、友達は増えましたか？：増えたというよりも、お互い知らなかった一面に触れられ、より親しくなれました。

イベントB2 VS エルザ

戦闘前……

●エルザ　春日一門、君達の噂はヴァチカンでも良く聞いていた。こうして会えるのを実は期待して日本に来たんだ。
●舞織　それは光栄ですが……どちら様でしょうか？　服装から察するに、欧州の聖霊庁の方とお見受けしますが……。
●エルザ　西欧聖霊庁がヴァチカンに封じた危険物――その片割れと言えば聞いたことあるだろう？　はじめまして。エルザ・ラ・コンティだ。
●舞織　――あ、はい。その比類なき戦闘能力から西欧聖霊庁の切り札と称えられている、そういった噂を伺っています。
●エルザ　……ハハ、優しいんだね、君は。本当はもっと酷い噂を聞いてるんだろう？　狂犬とか、罪人とか、半人半魔とか――。
●エルザ　否定するつもりはないし、否定できない。実際のところ、私は君達、春日一門と戦いたくて日本に来た。さぁ、はじめよう。

戦闘後……

●舞織　……なるほど、そういうことですか。本来、私たちと同じく退魔・封魔を目的として修行していらしたのですね。
●エルザ　……もともとはね。どこかで何かを間違ったのかもしれない。それがわからなくなって――
●エルザ　真っ直ぐに道を征く君達と会えば自分に欠けているものがわかるかも――と勝手な思い込みで申し訳ないことをした。
●舞織　いえ、私達は平気です。それで、何か……わかりましたか？　お力になれたのでしたら幸いなのですが。
●エルザ　そうだな……。とりあえず、迷いは晴れた。ヴァチカンから遠く離れたこの日本に、同じ志を抱いた君達がいる。それで十分だ。
●舞織　はい、私達も心強く思います。ラ・コンティ様の真っ直ぐな心を知り得て、私達もこの道を自信を持って進めます。

VS. アンジェリア

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●舞織　あなたは……高次の存在？　それが何故、物質界に……どうやら、迷い込んだというわけではなさそうですね。
●謎の少女　当たり前だバーカ。誰が好き好んでこんなとこに迷い込むか。お前をいじめてやるって目的があるんだぞ♪
●舞織　それは酷く一方的な話ですね……。ですが、我らも役目の最中。故に、障害は退けて押し通るまでです。

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがって－！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●舞織　お待ちなさい、あなたには訊ねたい事が――。……仕方ありませんね、追いかけましょう。

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●舞織　この魔法陣は……！　1ヶ月前の東京上空の魔法陣と同じ……いえ、それよりも遥かに精度が高い……。
●？？？　――そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●舞織　貴女はミルドレッド・アヴァロン……！　どうしてここに……いえ、それよりも、まさか未だに原初復古を目論んで……？
●ミルドレッド　久しいね、春日一門当代・春日舞織……。私は光のアルカナ・ミルドレッド。アンジェリア・アヴァロンの守護聖霊……。
●ミルドレッド　今の私なら、ここを中心に境界溶融現象を引き起こすぐらいは造作も無い。……姉さんが、望むなら。
●アンジェリア　ふふん♪　ミルドえらい！　よくやった！　聖霊界からどくどくエーテルが流れてるぞ。お姉ちゃん、だいまんぞく－♪
●アンジェリア　……で、お前、どうするんだ？　私は原初の世界っていうのが見たいんだ。物質界と聖霊界がひとつになった世界をな。
●舞織　境界溶融現象にまつわる原初復古の忌み事、並びに諸々の罪穢、我ら春日一門が必ずや祓ってしんぜましょう！
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。――いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

仇討ちイベントA CPU舞織用メッセージ

発生条件

●はぁとを倒している
●プレイヤーが冴姫、神依、このは、リリカ、頼子ではない

春日一門の名を負うこの身、
私闘は禁じられております。
背けば懲罰も免れません。
しかし、大切な友達を傷付けられたことを
堪え切れるほど私は大人ではありません。
……恨むなら、どうぞ、ご随意に。

仇討ちイベントB CPU舞織用メッセージ

発生条件

●神依を倒している
●プレイヤーがはぁと、冴姫、このは、リリカ、頼子ではない

千年守様を打ち破りしその力、
正邪を推し量りかねますが
見過ごすにはあまりに強大です。
我ら春日一門、全力を以って
あなたを祓います。
どうぞ、観念を。

仇討ちに対して勝利

多くは申し上げられませんが、
今は……急務がありますので、これで……。

ここで退き、どうぞ心を律してください。
貴女の心に住み着く魔を我らが祓う前に、
貴女ご自身の心で魔を祓ってください。

ご友人を思い遣るその心、穢れなきように。
怒りに任せては濁み、道を違えます。

エンディング

●舞織　ようやく退けることができました……。本当に手強い相手でした。
●舞織　では、気を抜くことなく、最後まで役目を果たしましょう。ここで失敗しては、元も子もありません。
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように――
●アナウンサー　――消えた！？　………………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも……。

数日後――

●冴姫　舞織、旅行に行くのって、確か……明日からだったかしら？　事故には気をつけてね。
●舞織　はい、ありがとうございます、冴姫さん。土日の1泊2日ですから、大したものではありませんけど……。
●神依　目的地は温泉地であったか？家族でゆるりとしてくればよい。有事の際は我らが片付けておく。
●このは　左様でございまするー。神依さまとこのはに任せて、春日どのはご姉妹とゆるゆるされたしー。
●舞織　千年守様、このはさん、お心遣い、感謝いたします。
●リリカ　マオリーっ！　おみやげ、ヨ・ロ・シ・ク♪
●頼子　リリカ、そんな、温泉まんじゅうが食べたいとか催促しちゃダメだよ。
●舞織　……はい、承りました。お土産は、温泉まんじゅうを買って参ります。
●はぁと　ん～。夏休みになったらみんなで旅行とか行きたいね！
●舞織　ええ、その折は是非、誘ってください。……それでは、また月曜日に。
●小糸　わーい、明日は温泉だぞー♪
●小唄　楽しみだねー。早く明日にならないかなー？
●舞織　こら、ふたりとも。ちゃんとお掃除なさい。浮かれて手を抜いたりすると、お姉ちゃん、明日の旅行取り止めるわよ。
●小糸・小唄　ぶーぶー。やだやだー。ちゃんとするからー。
●鼓音　舞織、ふたりをおどかすのもほどほどにな。………………あ、あなたは。先日はどうも。
●エルザ　いや、こちらこそ先日は失礼しました。……帰国前にご挨拶をと思って勝手に伺わせてもらいました。
●鼓音　そうですか。わざわざありがとうございます。舞織を呼んで参りましょう。
●エルザ　あ、いえ、今は結構です。時間もありませんし……次に会える時を、楽しみにすることにします。
●小糸・小唄　おねえちゃん、楽しみだねー♪いっぱい遊ぼうねー♪
●舞織　ええ、明日はいっぱい遊びましょうね。――って、小糸、小唄！　遊んでないで、ちゃんとお掃除なさい！

バッドエンド

●舞織　これ程の次元の歪み……！　何てことを……。駄目……これは……もう……。
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。　よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●舞織　わかりません。貴女方が何を望み、何を楽しんでいるのか。私には……わかりません……。
●アンジェリア　世界から物質体が失われて、全てがエーテル体になった時、お前が生きてればわかるかもしれないぞ♪
●舞織　わかりたくありません……。大切な人や場所を失ってまで、高次の存在になる必要なんて……。
●神依　愛乃、廿楽、お前達は早々に逃げよ。……春日一門の事は心配いらぬ。私が連れ戻す。
●はぁと　で、でも！　かむかむせんぱい！
●冴姫　はぁと、私たちじゃ足手まといよ。素直に……朱鷺宮先輩に任せましょう……。
●このは　神依さまー。よもや、おひとりで征かれるおつもりでするかー？このはは最後までお供致しまするぞー♪
●神依　………………ああ、そうだな。このは、しかとついて参れ。お前がいれば、私の心もそうは折れまい。

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

舞織さんに突撃Q&A

Q.3 「東京事変」で闘った相手の中で、気になる人はいましたか？：ええと……安栖さんと一緒にいる猫のような……。先代……母が封じたと聞き及んでおります。
Q.4 「東京事変」の後、姉妹の皆さんはどうなされてましたか？：しばらくは緊張した日々が続きました。あれほどの次元の歪みですから、その余波は警戒して然るべきでしょう。

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	今回は厳しい役目になりそうです。
キャラクターセレクト　10秒待機	でも、大丈夫。
キャラクターセレクト　15秒待機	私には、姉さんも小糸も小唄もいてくれます。
キャラクター決定	春日一門、お役目果たします。
聖霊契約呪文演出	祓戸の畏き大神等、御力、此処に聞こし召し給え。
ストーリーモード　登場演出動作	【四姉妹】罪穢有らむをば、祓へ給ひ、清め給へ。
対戦前　登場演出動作	天靈靈地靈靈十二神将急急如律令。
敗北演出(1本目)	まだ、これからです……！
勝利2本目A(ストレート勝ち)	【四姉妹】はらたまー、きよたま。
勝利2本目B(通常勝ち)	お役目、果たせました。／鼓 舞織、見事だぞ。／唄 やったー。ばんざーい。／糸 おねえちゃん、かっこいいー。
勝利2本目C(瀕死勝ち)	あふ……。／糸 おねえちゃーん！／唄 しっかりしてー！／鼓 舞織、大丈夫か！／大丈夫、ちょっとふらついただけ
引き分けA(1本目)	負けたわけではありません。
引き分けB(2本目)	……残念です。
判定負けA(1本目)	そんな……。
判定負けB(2本目)	糸 いんちきー。／唄 ずるいー。／こら、無茶言わないの。／鼓 舞織はよくやった。
攻撃(弱)	やっ！／はっ！／とっ！
攻撃(中)	えいっ!!／それっ!!／はいっ!!
攻撃(強)	やっ!!!／とっ!!!／そこっ!!!
ふっ飛ばし	それっ！／受けてください。(溜め成立)
打ち上げ	えいっ！／はいっ！(溜め成立)
空中特殊攻撃	梅花。
地上→＋強攻撃	氷花。
空中→＋中攻撃	それっ！
雪花の舞	雪花。
月花の舞	月花。
桜花の舞(発生)	桜花。
桜花の舞(成立)	舞い給え。
街風駆け	姉さん！／鼓 任せろ！
雷呻落とし	ここよ！／鼓 そこか！
飛計路翔け	小糸！／糸 わーい。／糸 飛んでけー。／糸 がんばれー。／小唄！／唄 わーい。／唄 飛んでけー。／唄 がんばれー。
破魔の獅子吼(共通発生)	姉さん！
破魔の獅子吼(成立)	鼓 舞織！　今行くぞ！　北斗尊星！(地上)／鼓 舞織！　どけぇ！　うおりゃあ！(空中)
破魔の獅子吼(共通フィニッシュ)	お願い！
退魔の瑞鶴	糸唄 おねえちゃんをたすけろー♪／小糸、小唄!?／糸唄 断絶妖精！
雪月花の舞	雪月花。
神来社の矢(発生)	誅戮凶悪！／鼓 滅跡除形！(鼓舞)／糸唄 降臨真気！(神座)
神来社の矢(発射)	急急如律令！／【舞織】&鼓 急急如律令！(鼓舞)／【四姉妹】急急如律令！(神座)／鼓 急急如律令！(禊)／糸唄 急急如律令！(祓)
アルカナ必殺技	退け！／鎮まれ！／祓え！
アルカナ超必殺技	天符到處！／回死作生！
アルカナブラスト	聖威奉行！
アルカナフォース	天罡大聖！
アルカナブレイズ(溜め)	大神様、かしこみて奉り申す。
アルカナブレイズ(汎用)	諸諸の罪穢、祓へ給ひ、清め給へ。
アルカナブレイズ(オホツチ)	大土神、御禊祓へ給ひし事、聞こし召せと恐み申す。
ダメージ(弱)	あっ！／やっ！／うっ！
ダメージ(中)	やっ!!／うっ!!／あんっ!!
ダメージ(強)	あっ!!!／だめっ!!!／きゃあっ!!!
受身	効きません。(地上)／無駄です。(壁)／甘いです。(空中)
投げ失敗	やだっ!?
ダウン(1本目)	そんな!?
ダウン(2本目・通常)	ふあぁっ！
ダウン(2本目・特殊)	きゃああああぁぁーっ！
コンティニュー待機	倒れている場合ではありません。
コンティニュー決定	ありがとうございます。
ゲームオーバー	役目は終わっていません……。

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対1人目
役目の為とはいえ、
無意味な戦いは避けたいのですが……。
退いてはいただけないようですね。

乱入対戦前・対2人目
二人目はあなたですか。
かすかな邪気を感じます……。

乱入対戦前・対3人目
三人目の方、我ら春日一門と
一戦に及ぶ覚悟がありましたら、どうぞ。

乱入対戦前・対5人目
五人目の方、再考をお願いいたします。
半端な腕試しでしたら、ご遠慮願います。

乱入対戦前・対10人目
あの、十人目の方、少しお待ちください。
――こら、小糸、小唄。
目を離した隙にお菓子食べないの。

乱入対戦前・対20人目
二十人目の方……あなたから感じる邪気は
争いに長く身を置いた為のものでしょう。
……今、祓ってしんぜましょう。

乱入対戦前・対30人目
――姉さん、心配りません。
まだ三十人目、弱音なんて吐きません。
いつも姉さんに鍛えられてますから。

乱入対戦前・対50人目
もう五十人目の方が……。
今日はこれまでにしたいのですが……
小糸と小唄も寝かせてあげたいし……。

乱入対戦前・対100人目
いつの間にやら百人目の方が……。
もうこんな時間……。
明日は家事が大変です……ぁふ……。

乱入対戦前・汎用1
前の方と同じく、戦いを欲しますか……？
穏便に済ませたいのは山々ですが、
望むのであれば、受けてたちましょう。

乱入対戦前・汎用2
次のお方、どうぞこちらへ。
お相手いたしましょう。

乱入対戦前・汎用3
大丈夫です、姉さん。
まだまだ余力は残してあります。
――次のお方、いつでもどうぞ。

乱入対戦前・汎用4
あっ！　小糸、小唄！
遊んでないで、しゃんとしなさい！
――すみません、お見苦しいところを……。

乱入対戦前・汎用5
その目に邪な輝きが見えます。
祓ってしんぜましょう。

乱入対戦前・汎用6
我ら春日一門に何か御用でしょうか？
古来より春日一門は無敗であること、
先にお伝えしておきます。

勝利・アルカナブレイズ（専用）
大土神、御禊祓へ給ひし事、
我ら春日一門、かしこみて奉り申す。

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
大神の御力を以ちて敵を退ける。
我らの実力が及ばぬ故の無作法、
どうぞ御赦しください……。

勝利・アルカナ超必殺技1（専用）
大土神が四肢より繰り出す猛撃は
あらゆる魔を滅する太初の理。
祓えぬものはありません。

勝利・アルカナ超必殺技1（汎用）
大神と我らの心をひとつとし、
神人一体の境地を啓くこと。
言葉で説明するほど容易くはありません。

勝利・アルカナ超必殺技2（専用）
大土神の加護が我ら春日一門を
支えてくださってます。
安易に敗れることは赦されません。

勝利・アルカナ超必殺技2（汎用）
大神を敬う心を疎かにしてはなりません。
いざと言う時、我が身に返るもの。
今、この時のように……です。

勝利・クリティカルハート
神来社の矢は我ら春日一門最大の秘儀。
これを用いなければならぬ相手とは、
めぐり合いたくないものです……。

勝利・超必殺技（体力半分以上）
我ら春日一門、お役目果たしました。
大神様、かしこみて奉り申す。

勝利・超必殺技（体力半分以下）
今、過ちに気付いたのでしたら、
改めましょう。
きっと、新しい道が拓けます。

勝利・必殺技（体力半分以上）
そこまでです。
これ以上は、誰の為にもなりません。

勝利・必殺技（体力半分以下）
弱いと思えば弱くなり、
強いと思えば強くなる。
それが私達、人の心の力です。

勝利・通常技1（体力半分以上）
護るべきものは決して多くありません。
されど、その重さは量れません。
敗亡は我らにとって死にも等しきもの……。

勝利・通常技2（体力半分以上）
す、すみません、急いでいるものでして、
加減を間違えましたと申しますか……あの、
明日のお弁当の仕込がまだでして……。

勝利・通常技1（体力半分以下）
小糸、小唄、ありがとう。
ふたりのおかげでお姉ちゃん助かったわ。
帰ったらおいしい玉子焼き作ってあげるね。

勝利・通常技2（体力半分以下）
姉さん、ありがとう。
手強い戦いでしたけど、姉さんのおかげで
何とか切り抜けることができました。

勝利・同キャラクター1
春日流退魔法術は四神に倣う陣容。
一朝一夕で会得できるものではありません。

勝利・同キャラクター2
私だけでなく、姉さんも小糸も小唄までも
式として再現するなんて……。
驚くべき能力です……。

勝利・同キャラクター3
あなた方の力はわかりました。
その力、今後はどうか
正しい事に使ってください。

アーケードモードクリア1
アーケードモード、無事に終えました。
見事なお手並み、感服いたしました。

アーケードモードクリア2
この度は大変お世話になりました。
今後ともご指導、ご鞭撻のほど、
よろしくお願い申し上げます。

アーケードモードクリア3
本日は私のせいでお手間をとらせてしまい、
申し訳ありませんでした。
勝手ですけれども、とても嬉しかったです。

アーケードモードクリア・スコアランクイン
スコアランキングに名を連ねましたか。
日頃の努力が認められたことは、
素直に喜びましょう。

アーケードモードクリア・スコア2位達成
スコアランキング2位ですね。
日々の練磨が確実に結果として
反映されている証拠です。

アーケードモードクリア・スコア1位達成
スコアランキング1位を達成しました。
これに慢心してはなりませんが、
今ぐらいは手放しに喜んでも良いかと……。

ロケテスト仕様
本日はわざわざお越しいただきまして
ありがとうございました。
次は製品版でお会いしましょう。

コンティニュー待機

雪花の舞は→↓↘と攻撃ボタンです。
遠くの相手を攻撃できますが、
空中のみの技ですから注意してください。

月花の舞は、雪花の舞の後、
←と攻撃ボタンです。
相手を紐で引き寄せます。

桜花の舞は→↓↘と攻撃ボタンです。
相手を紐で絡め獲り、
上方へ投げ飛ばします。

街風駆けは←↓↙と攻撃ボタンです。
姉の鼓音が私の後ろより出でて
相手へ攻め込みます。

雷呻落としは↓↓と攻撃ボタンです。
姉の鼓音が相手の上方より降りて
攻め立てます。

飛計路翔けは↓↘→と攻撃ボタンです。
妹の小糸が私の後ろより出でて、
援護してくれます。

飛計路翔けは↓↙←と攻撃ボタンです。
妹の小唄が相手の後ろより出でて、
虚を突きます。

破魔の獅子吼は姉の鼓音の秘技。
←↓↙とAB（ゲージ消費）です。
姉さん、頼りにしてますよ。

退魔の瑞鶴は小糸と小唄の秘技。
→↘↓↙←とAB（ゲージ消費）です。
ふたりとも本当にいい子なんですよ。

雪月花の舞は、月花の舞の後、
↓とAB（ゲージ消費）です。
ぜひ、活用してください。

神来社の矢は我ら春日一門最大の秘技。
→←↙↓↘→とAB（ゲージ消費）です。
皆の力が合わされば、なお強くなります。

CEボタン同時押し（ゲージ消費）で
アルカナブラストです。
いざと言う時は出し惜しみしないで下さい。

まだ果たすべき役目があります。
参りましょう。
倒れるのはその後でも十分です。

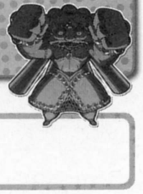
どうか、今一度の御慈悲を
賜りたいと存じます……。

春日の名誉を失うことよりも、
今、個々の勇気を失う事は避けましょう。
それはいずれ、全てを失うことになります。

未熟な我らの不始末、
どうか我らの手で挽回させてください。

今、ひとつの壁が
我らの前に立ち塞がりました。
対応を見誤ってはなりません。

…………………………………………はぁ……。
え？　あ、そんな……やだ……
溜息なんてついてません……本当です……。



※ 鼓＝鼓音　糸＝小糸　唄＝小唄

舞織さんに突撃Q&A

Q.5　勝利ポーズは姉妹の皆さんで練習されているのでしょうか？：それは……その、ええ……秘密です。

Q.6　今回は全世界の聖霊庁総出で大変そうですが、日本支部の様子は？：後方支援に当たられた方々も大変だったようです。情報規制が特に……。ご面倒をおかけしました。

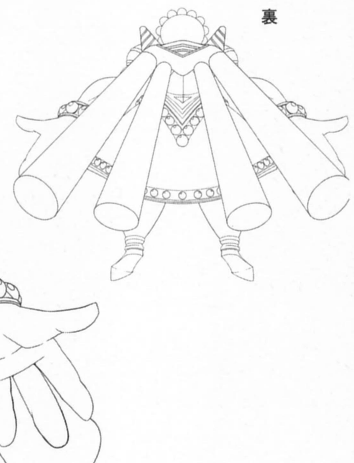
春日 舞織
線画設定集

エンディング線画

春日姉妹の仲むつまじさが伝わってくる一枚。エルザの心もきっと癒されたことでしょう。

舞織三面図

日本聖霊庁と深い関わりのある春日一門の代表・舞織は、巫女装束で闘う。基本的に四姉妹とも同じデザインの衣装を着用しているが、姉の鼓音は拳撃を中心とした戦闘スタイルゆえ、袖口をカットしたものを愛用しているようだ。



土のアルカナ　オホツチ

春日一門の退魔業に力を貸すオホツチ。土偶をイメージしたシルエットは、全アルカナ中でも力強さNo.1。背後に伸びている4本の筒は、アルカナの共通パーツである「羽」にあたる。

舞織❤裏設定
～春日一門のお仕事～

舞織の日々は多忙である。学業と神宮の手伝い、家事全般に加えて聖霊庁との連携。

それぞれの内容はといえば、学業はいうまでもなく、家事全般も特筆すべきことはない。神宮の手伝いは基本的には日々の境内の清掃。土日祝は授与所の受付を手伝う場合もある（元旦の夜明けから昼過ぎまでは小糸と小唄も手伝ってくれる）。

ここに聖霊庁からの依頼が発生し、聖霊関連の事変解決——即ち春日一門の役目となる。いつ呼び出されるかもわからないために、舞織たちへの負担は大きい。何も現場での対処だけに限ったことではない。今後の方針等の参考意見を求められることもたびたびある。また、小犬丸一族をはじめとした、人と似て非なる一族（日本各地に隠れ里がある）と聖霊庁との橋渡しを行うこともある。

最近は、小糸と小唄が積極的に家事を手伝ってくれるようになって、舞織はとてもうれしい。

舞織さんに突撃！Q&A

Q.7　新しい聖女が日本にやってきましたが、気になる人はいますか？：皆様には自分の未熟さを思い知らされるばかりでした。その中で、エルザ様と親交を深められたのはうれしいです。

Q.8　今回は多数の必殺技が増えてますが、修行は順調ですか？：まだまだこれからです。先代には遠く及びません。今後も励んでまいります。

美凰

私に敵対行動を選択した場合は全戦闘力を以って排除します

天才科学者・華明芳（ファミンファン）が個人的な理想を追求して創り上げた超汎用型試作ヒューマノイド　美凰。関東一円に次元の歪みが大量に発生した――その報せを受け、原因は１ヶ月前の東京上空の境界溶融現象だと博士は察した。華明芳博士はかの事件に加担した不始末に道義的な責任を感じ、美凰と共に来日した。
「元を正せばこの件は博士と私の責任です。他の方に迷惑をかけず、私達だけで解決しましょう。」

メッセージデータ

通常戦闘会話

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●美凰
VS ペトラ	これは奇遇ですわね、華明芳博士。 １ヶ月前、ミルドレッド・アヴァロンの下で 何を行っていたのか……興味深いですわ。	その件につきましては何も答えられません。 博士はミルドレッド・アヴァロンに 監禁されていた被害者ですから。
VS ゼニア	……機械人形か。 フッ、面白い。	アナタを笑わせるために博士が 私を作ってくださったわけではありません。
VS ドロシー	あ、お姉さん、中国の人なんでしょ？ 武術の心得もありそうだし、きっと 体も柔らかくて軽業もすごいんだよね！？	確かに武術と体術の心得はありますが、 私は雑技団ではありません。 用があるなら、他の方を当たってください。
VS エルザ	人間とも魔族とも聖霊力の流れが違う……。 そうか、君が超汎用型ヒューマノイドと 名高い中国の美凰かな？	はい、おっしゃるとおりです。 しかし、今は関係の無いことです。 早急に次元の歪みを封じます。
VS クラリーチェ	あらあら、貴女が噂の美凰さん？ 本当に見た目は人と変わりありませんのね。 ゴーレムやホムンクルスじゃ敵いませんわ。	見た目だけではありません。 博士は私に心も与えてくれました。 他の何でも真似できないでしょう。
VS はぁと	あれ？　めーめーさん？ みんみん博士と一緒に中国に 帰ったんじゃなかったんですか？	今回の次元の歪みは博士と私の責任。 事態を収拾する為に来日しました。 ところで「めーめー」とは私のことですか？
VS 冴姫	あら、華先輩……先輩って呼ぶのも、 もうおかしいかしら……？ それより、いつ日本にいらしたんですか？	先日、博士と一緒に参りました。 今回の次元の歪みは博士と私の責任です。 アナタが気を張る必要はありません。
VS 神依	はるばる大陸より次元の歪みの始末を付けに 参ったのであろうが、私がいることを 忘れたわけでもあるまい。	博士と私の不始末を誰かに押し付ける真似は 道義上許されざる行いです。 私達の責、私達の手で始末します。
VS このは	わふ♪　美凰どのに明芳どのー。 此度の任は、笹舟に乗ったつもりで このはにお任せあれー♪	先日は申しそびれましたが、 その舟は構造上の欠陥が見受けられます。 申し訳ありません。乗船を拒否いたします。
VS 舞織	中国からご足労頂いた心情はお察ししますが 研究所から無断で、その……脱走したと…… そこまでしなくてもよろしいかと……。	いえ、これはあくまでも博士と私の責任。 研究所の規則に従っていては、 道義上の責任を果たせません。
VS リリカ	責任感じてわざわざ中国から来るなんて アタシには無理かな～。 いや～、すごいすごい。感心感心っと。	当然の責務です。 驚愕にも賞賛にも値しません。
VS リーゼロッテ	中国のおもちゃは良く働くね。 もっといっぱい作っちゃえ。	博士、どうやら私は「がらくた」から 「おもちゃ」に進化したようです。 喜びましょう。
VS 頼子	中国から日本までって結構遠いから、 きっと疲れてるよね！ 少し休んでもいいと思うな！　ねっ？	自力航行で来日したわけではありません。 現状、作戦行動における支障は皆無です。 お心遣い、感謝します。
VS きら	なんだ、貴様ら。同じ顔を並べて来日か。 私は今、忙しいんだよ。 また今度、遊んでやるからさっさと帰れ。	同感です。博士と私も果たすべき責を負い、 来日しましたので多忙です。 きらと遊行するのは後日にしましょう。
VS フィオナ	あっ！　明芳博士、美凰さん……。 何も言わないでください。この現象は、 私とお姉さまのせいなんですから……。	わかりました。アナタには何も言いません。 これは独り言です。 今回の事変は全て博士と私が解決します。

イベント A1 VS ドロシー

戦闘前……

●ドロシー　さぁさぁ、みんな集まれー。今から楽しい楽しいドロシーと愉快な仲間たちのマジックショーが始まるよー。
●明芳　あら、あの子、ラスベガスで有名な天才魔術師のドロシー……？　美凰、せっかくだし観て行きましょう♪
●美凰　博士、そんな場合ではありません。私達がここへ来た目的をお忘れですか？　……………………………すっかり夢中ですね。
●ドロシー　こんなに多くの人が集まってくれたんだし、誰かに手伝ってもらっちゃおうかな～？　じゃあ、そこの中国のお姉さん、どうかな？

戦闘後……

●美凰　手品の手伝いは、私には無理です。これでわかっていただけたと思いますが……それで博士、もう気は済みましたか？
●ドロシー　すごいや！　これが中国の手品なんですね！　やっぱり、もっといろいろ勉強しなきゃ……ラスベガスだけにこだわってちゃ駄目だね！
●明芳　そうよ、ウチの美凰はすごいのよ。手品のことなんて何も教えてないけど、これぐらいは朝飯前。えっへん♪
●美凰　……博士、ですから手品に相当する行為は何もしていません。自慢も結構ですが、そろそろ本来の目的に戻りましょう。

イベント A2 VS ゼニア

戦闘前……

●ゼニア　……何者かと思えば、中国の高価な玩具とその開発者か……。
●明芳　ちょっと。高価な玩具とは失敬ねー。私の持ち得る聖霊工学の全てを結集させた美凰に対して謝ってもら――。
●美凰　ゼニア・ヴァロフ。聖霊事変専門の傭兵。過去に露国聖霊警察隊での軍役あり。――博士、下がってください。危険です。
●ゼニア　……私の邪魔をするな。去れ。さもなくば、死ね。

戦闘後……

●美凰　アナタこそ私達の邪魔をしないでください。私達はこの場の次元の歪みを封じれば、それで用は終わりです。
●ゼニア　……いいだろう。ここは譲ろう。だが、次は……壊す……。
●美凰　……敵影、警戒範囲から離脱。警戒態勢を解除します。――博士、軽率な挑発行為は避けて下さい。
●明芳　あら？　挑発なんてしてないわよ。名誉を守るための抗議をしただけ。アナタと私の、名誉をね♪

イベント B1 VS キャサリン

戦闘前……

●キャサリン　おっ？　もしかして明芳？　明芳や！　めっちゃめちゃ久しぶりやーん♪　――ってことは、それが美凰で……。
●美凰　はい、美凰です。外見及び口語の特徴から、キャサリン京橋と推測します。間違いないでしょうか？
●キャサリン　せや、ウチがキャサリン京橋やでー。キャシーでもキャスでもええよ。よろしゅうな、美凰。
●明芳　あら、日本でキャシーに会うなんて思ってもみなかったけど……元気そうね♪　聞いたわよー？　すごいの創ったんでしょ？
●キャサリン　いやー、それほどでもあれへんけどなー♪　ほんでな、ちょい頼みがあんねん。趣味と実益と、あと仕事を兼ねてな――
●キャサリン　ウチと勝負してくれへん？　拒否権とか空気読まへんコト言わんといてな。ほな、行くで～！

戦闘後……

●美凰　――敵破損甚大、戦闘行動不能と判断。現在をもって戦闘行動終了。警戒態勢に移行します。
●キャサリン　きっつ～。なんやの、明芳。この美凰て！　見た目と違ってごっつ火力あるやん！　ずっこいで！　見た目で騙すんは！
●明芳　超汎用型ヒューマノイドの看板は伊達じゃないってコトよね～♪　えっへん♪　……ところで、趣味と実益と仕事って何？
●キャサリン　あー、それな。いや、ウチのヨドガワの戦闘行動時の試験は趣味と実益。あとな、米国聖霊庁がなー？
●キャサリン　ドロ子をしばいた中国人ふたり組みをしばき返せっちゅーてなー。自分らやろ？　これが仕事やなー。宮仕えはしんどいなー。
●美凰　――博士、話の腰を折るようで恐縮ですが、そろそろ本来の目的に戻りましょう。あまり寄り道をする余裕はありません。

美凰さんに突撃Q&A

Q.1 「東京事変」が終わった後、まず最初になにをしましたか？：博士が新しい動力機関、きらが新しい素体をそれぞれ用意している間、私はなにもしていません。
Q.2 「東京事変」が終わった後、友達は増えましたか？：御苑女学園潜入中に関係者の個人情報は入手しました。

イベントB2 VS キャサリン

戦闘前……

●キャサリン　あーっ！　うわーっ！　明芳！　明芳や！　明芳やんけ！　めっちゃ久しぶりやん♪——ってことはアレ？　それ美凰？
●明芳　キャシー？　久しぶりじゃない。日本に来てたのね。紹介するわ、美凰よ。私の自慢の娘♪
●美凰　はじめまして、キャサリン京橋。美凰です。博士の大学時代の大親友だと伺っています。
●キャサリン　せや。噂はぎょーさん聞いとってん♪　明芳がえらいごっついもん創ってるて。せやからウチもごっついもん創ったでー♪
●明芳　私も噂は聞いたわよ。私ときらに対抗してキャシーがすごいメカを開発したって。さぁ、どこからでもかかってらっしゃいな！
●美凰　……博士、また本来の目的から逸脱しているのではないでしょうか？

戦闘後……

●美凰　さすがです、キャサリン京橋。その巨躯を二足で完全に自立制御するのは相当な技術が必要なことでしょう。
●明芳　すごいじゃない、キャシー♪米国聖霊庁が欲しがるのもわかるわね。ちょっと感心しちゃったわよー。
●キャサリン　そないに言うてもあかんなー……。ウチみたいなんがざっぱに作るんは、明芳の芸の細かさにはようおっつかんわ。
●美凰　今回は私の機動力と正確性が勝因でしょう。いくら博士が私を頑丈にしてくださっても、アナタの攻撃に何度も耐えられません。
●キャサリン　小回り利かんのはやっぱなー。いやな、わかってはいてんねんで？明芳、今度また勉強会しょーや♪
●明芳　ええ、同窓会も兼ねて久しぶりにね。でも、まずは美凰と一緒に私の不始末をちゃんと片付けてからにしましょう。

仇討ちイベントA　CPU美凰用メッセージ

発生条件

●きらを倒している
●プレイヤーがこのはではない

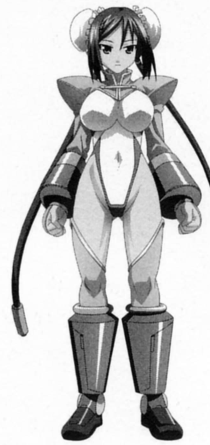
たったひとりの友の心を救えぬ者が
多くの人の心を救うなどおこがましい。
博士の言葉です。
今、私は闘います。
自分でもなく、他の誰でもなく、
きら、アナタの為に、私は闘います。

仇討ちに対して勝利

友の仇を討ちたいという
その決意は理解しました。
しかし、そこに義はあるのですか？

時間が惜しいので、ここまでにしましょう。
日と時間を改めてもらえるならば、
またお相手させていただきましょう。

理由は問いません。
私に敵対行動を選択した場合は、
全戦闘力を以って排除します。



VS. アンジェリア

ARCANAHEART2

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●美凰　——強大なエーテル体を確認。物質体密度0%……完全なエーテル体、正真正銘の高次の存在と認識——。
●謎の少女　こらー！　無視するなー！　バカー！　私がバカみたいだろー！？　あーもー！　お前なんか死刑だー！
●明芳　美凰！　分析はもういいわよ。聖霊化しちゃった女の子が襲ってくるから容赦なく自己防衛！　問答無用で迎撃！

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前〜……。よくもやりやがったな〜……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●美凰　——高次の存在、高速で移動中。予測軌道上に大規模な次元の歪みを検出。博士、追跡しましょう。

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●美凰　上空に展開される結界、増幅される次元の歪み……。東京事変の状況に酷似しています。
●？？？　——そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●明芳　……この展開、全く予測できなかったってワケじゃないけど……やっぱびっくり。ミルドレッド、お久しぶり♪
●ミルドレッド　久しいね、華明芳博士、そして美凰……。私は光のアルカナ・ミルドレッド。アンジェリア・アヴァロンの守護聖霊……。
●ミルドレッド　今の私なら、ここを中心に境界溶融現象を引き起こすぐらいは造作も無い。……姉さんが、望むなら。
●アンジェリア　ふふん♪　ミルドえらい！　よくやった！　聖霊界からどくどくエーテルが流れてるぞ。お姉ちゃん、だいまんぞくー♪
●アンジェリア　……で、お前、どうするんだ？　私は原初の世界っていうのが見たいんだ。物質界と聖霊界がひとつになった世界をな。
●美凰　このエーテル濃度では博士の体が危険です。迅速に対処を行います。アナタ達を止め、魔法陣を消します。
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。——いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

エンディング

ARCANAHEART2

●美凰　——戦闘終了。博士、ここは危険です。急いで退避しましょう。
●博士　コラコラ、美凰。この次元の歪みを封じないと何しに来たのかわからないわ。さ、ちゃちゃっと片付けて逃げましょ♪
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように——
●アナウンサー　——消えた！？　………………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも……。

数日後——

●博士　日本風にアレンジされた中華料理ってなかなか美味しいわね〜♪　料理を愛する心は万国共通！　よし！
●美凰　博士、ご希望の観光スケジュールはかなり厳しいです。次に行きましょう。
●博士　ここが都立御苑女学園。美凰がここに制服を着て通っていたなんて、う〜ん、貴重な青春の1ページね！
●美凰　身分を偽るための擬態です。確かに、貴重な体験でした。しかし、博士、時間が押しています。
●博士　おー。これは立派な聖霊堂ねー。今度、軍から研究費を引き出したら私も狼公を祀る祠でも建てようかしら？
●美凰　それはとても善い行いだと思います。費用の捻出以外でしたら協力します。では、次に行きましょう。
●博士　船！　帆船！　海！　潮風！　内陸の研究所に詰めてる身としては船と海にはロマンを感じちゃうわね♪
●美凰　博士、海と船とロマンでは航空機の離陸時間は変えられません。予定より遅れています。急ぎましょう。
●キャサリン　おーい、みんふぁーん、めいふぁーん。自分ら、フラフラしすぎやで。めっちゃ探してもーたやん。
●博士　あら、ごめんね、キャシー。せっかく日本に来たから、観光してから中国に帰ろうと思っちゃったのよー。
●美凰　——博士、きらが来ました。
●きら　明芳、美凰、今日の飛行機で帰るんだろ？　せっかくだから見送りでもしてやろうと思って——。
●キャサリン　なんや、きらも来たんか。見送りはウチひとりで十分やで？
●きら　あ？　貴様に見送られると明芳と美凰にバカがうつるだろうが。見送りは私に任せて、さっさと帰れ。
●博士　あーもー、はいはい。ケンカしないの。ふたりが見送りに来てくれて、私も美凰も嬉しいんだから。
●博士　——あ、いいもの発見！　美凰、キャシーときらを引っ張ってきて。
●きら　おい、なんだこれは？　狭いぞ。こら、キャシー、くっつくんじゃない！　暑苦しい！
●キャサリン　きら、知らへんのか？　これは「ぷりんちょ☆くらぶ」ゆーてな、ちっこいシールになる写真を撮る機械や！
●博士　さ、記念写真でも撮りましょう。せっかくみんなで集まったんだし。ほーら、笑って笑って。美凰も♪
●美凰　……努力します。

バッドエンド

ARCANAHEART2

●美凰　次元の歪み、強度測定可能レベルを逸脱。現状、既に臨界突破。戦闘中断、最適な対処を検索——。
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●明芳　確かに原初の世界に対する知的好奇心はあるんだけど……。それでも物事の分別は付けるべきよ。
●アンジェリア　興味があるなら素直になれって。ま、そこのロボが物質体のない世界でどうやって存在するのか、楽しみだぞ♪
●美凰　その疑問は無意味です。必ず、この事態を回避してみせます。博士、いくつか対策を考案しましたが——
●きら　——ったく、とんでもないことになったな。何とかしないと、明芳も美凰も……。あーっ！　イライラする！
●キャサリン　おーい、きらー。おもろい顔しとっても何にもなれへんで。考えるより行動や！　アクションや！
●きら　普段ならぶん殴ってやるところだが……ちょうどいいところにきたな、キャシー！　力を貸せ！
●キャサリン　まかしとき！　明芳と美凰の救出作戦やな！　行くで、ヨドガワ！　とりあえず突撃やー！
●きら　お、おい、キャシー！　無計画の突撃は作戦じゃないだろうが！　——ええい！　待て！　私も行くぞ！

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

美凰さんに突撃Q&A

Q.4 「東京事変」で闘った相手の中で、気になる人はいましたか？：特にいません。
Q.5 「東京事変」の後、明芳博士の様子はどうですか？：人前ではいつもと変わりませんが、一人になると表情が曇ることがあります。ミルドレッドの計画に加担したことを悔やんでいるのでしょう。

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	聖霊内燃機関、異常なし。
キャラクターセレクト　10秒待機	新型素体の各部位、異常なし。
キャラクターセレクト　15秒待機	戦闘、料理、掃除、洗濯、何でもご命令を。
キャラクター決定	美凰、出撃。
聖霊契約呪文演出	仙氣招来　天使招来。
ストーリーモード　登場演出動作	昇華転身。戦闘準備、完了。
対戦前　登場演出動作	(博) 美凰、がんば♪／博士、任せてください。
敗北演出(1本目)	敵戦闘力、分析完了
勝利2本目A(ストレート勝ち)	(博) めいふぁ〜ん♪　よしよし♪／ありがとうございます、博士。
勝利2本目B(通常勝ち)	アナタでは勝てない。
勝利2本目C(瀕死勝ち)	負ける要素はひとつもありませんでした。
引き分けA(1本目)	想定範囲内です。
引き分けB(2本目)	ありえません。
判定負けA(1本目)	次は勝ちます。
判定負けB(2本目)	再審を要求します。
攻撃(弱)	ハッ！／フッ！／トァッ！
攻撃(中)	ハァッ!!／フン!!／トァッ!!
攻撃(強)	ハイッ!!!／フッ!!!／トァッ!!!
ふっ飛ばし	鉄山靠。／鉄山靠！（溜め成立）
打ち上げ	揚炮。／揚炮！（溜め成立）
空中特殊攻撃	連環腿。
地上→+中攻撃	セイヤッ！
白虎崩虔	白虎崩虔。
青龍穴山	青龍穴山。
玄武踏陣(フィニッシュ)	玄武踏陣。
朱雀宝輪	朱雀宝輪。
地克転身	転身。
四聖王道(発生)	神氣充填。
四聖王道(成立)	四聖王道。
天部仙掌	目標補足。天部仙掌。
廻天炎舞	攻勢充備。廻天炎舞。
麒麟靠撃	兵装転送。麒麟靠撃。
大炮殲光	大炮殲光。発射。
鳳凰崩戟	兵装による打突用意。鳳凰崩戟。
鳳凰崩戟　噴破	噴破ッ！
アルカナ必殺技	仙氣発動。／仙氣放出。／仙氣転換。
アルカナ超必殺技	仙氣発勁。／仙氣開放。
アルカナブラスト	神氣拡充。
アルカナフォース	領域確保。結界展開。
アルカナブレイズ(溜め)	領域内の神氣確保。
アルカナブレイズ(汎用)	天使来迎。神氣攻勢。
アルカナブレイズ(ランゴン)	狼公現臨。仙火来迎。
ダメージ(弱)	ウッ！／クッ！／ンンッ！
ダメージ(中)	アッ!!／ウッ!!／クッ!!
ダメージ(強)	アッ!!!／ウッ!!!／ンンッ!!!
受身	転倒回避。(地上)／受身実行。(壁)／体勢復帰。(空中)
投げ失敗	アイヤッ!?
ダウン(1本目)	戦闘機能、一時停止。
ダウン(2本目・通常)	動力緊急停止。
ダウン(2本目・特殊)	破損甚大。戦闘継続不能。
コンティニュー待機	再始動準備、リミット10秒。
コンティニュー決定	再始動成功、行きます。
ゲームオーバー	機能停止。博士、何故ですか……。

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対 1 人目
対聖女戦の戦術プログラム準備完了。
限りなく実戦に近い戦闘訓練と設定。
第一攻撃目標、確認。撃破します。

乱入対戦前・対 2 人目
第二攻撃目標、確認。迎撃します。

乱入対戦前・対 3 人目
第三攻撃目標、確認。迎撃します。

乱入対戦前・対 5 人目
第五攻撃目標、確認。迎撃します。

乱入対戦前・対 10 人目
各機能、全て順調に作動。
新型素体は極めて良好。さすがです、きら。
——第十攻撃目標、確認。撃破します。

乱入対戦前・対 20 人目
聖霊内燃機関、動作安定。
博士と狼公のおかげです、感謝します。
——第二十攻撃目標、確認。撃破します。

乱入対戦前・対 30 人目
戦闘継続における問題、皆無。
これより耐久性能限界試験も平行して実施。
——第三十攻撃目標、確認。撃破します。

乱入対戦前・対 50 人目
新型素体の全機能、異常なし。
聖霊内燃機関、動作良好。
——第五十攻撃目標、確認。撃破します。

乱入対戦前・対 100 人目
新型素体、聖霊内燃機関、及び全機能、
異常なし。耐久性は極めて優秀です。
——第百攻撃目標、確認。撃破します。

乱入対戦前・汎用 1
次の攻撃目標を確認。迎撃します。

乱入対戦前・汎用 2
次なる敵対勢力は既に攻撃態勢に突入。
戦闘回避は不可能と判断。
排除します。

乱入対戦前・汎用 3
前回の私の戦闘結果をご覧下さい。
それがアナタの辿る結果です。
——それでも、かまいませんか？

乱入対戦前・汎用 4
私に求められている結果は勝利。
その一点に尽きます。

乱入対戦前・汎用 5
物質体構成分析、聖霊力測定——終了。
算出できる戦闘力から判断すると、
アナタの勝率は極めて低いです。

乱入対戦前・汎用 6
例え望まない戦闘行動であっても、
私はあくまでも勝利を要求します。
それが博士の技術力の証明になるからです。

勝利・アルカナブレイズ（専用）
狼公、戦闘行動における助勢、
ならびに聖霊内燃機関の保全管理への助力、
感謝します。

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
守護聖霊の奥義——即ち、聖霊界の
エーテルを直に物質界に放出する行為です。
人の身で耐え凌ぐのは困難でしょう。

勝利・アルカナ超必殺技 1（専用）
狼公の身より立つ仙火は、
アナタの咎を焼き尽くすまで消えません。
私ではどうしようもありません。

勝利・アルカナ超必殺技 1（汎用）
アナタとは決定的な違いがあります。
聖霊力を動力源とする私にとって、
守護聖霊の存在はとても近しいものです。

勝利・アルカナ超必殺技 2（専用）
狼公の仙火は如何でしたか？
その威力の程は私自身も良く心得ています。

勝利・アルカナ超必殺技 2（汎用）
アナタのエーテル体が一部損壊しています。
自然修復終了まで待機してください。

勝利・クリティカルハート
これが博士の科学力と
中国四千年の歴史が融合した力です。
アナタでは勝てない。

勝利・超必殺技（体力半分以上）
戦闘終了。
全て想定範囲内の結果です。

勝利・超必殺技（体力半分以下）
中国四千年の歴史と博士の科学力。
幅は万里の長城、高さは上海タワーに
相当する壁として立ちはだかります。

勝利・必殺技（体力半分以上）
万巻の書を読破するよりも、傑物に 1 人でも多く会う方が遥かに修養に繋がる。
——博士の言葉には重みがあります。

勝利・必殺技（体力半分以下）
道を知っている事と実際に歩く事は違う。
——成る程、博士の仰るとおりです。
予想より多くの攻撃を受けてしまいました。

勝利・通常技 1（体力半分以上）
意思を持って生きる事、それは己の運命を
見つける事に相当する——。
博士、難しい課題です……。

勝利・通常技 2（体力半分以上）
今が最悪の状態と言えるならば、
まだ最悪の状態ではない。
——博士の言葉です。

勝利・通常技 1（体力半分以下）
現実を直視する余力はありますか？
——アナタは私に敗北しました。
以上です。

勝利・通常技 2（体力半分以下）
戦闘結果に不満があるようですね。
では、別の手段で再戦を受け付けます。
炊事掃除洗濯、電脳遊戯、何でもどうぞ。

勝利・同キャラクター 1
私の同型機……。他研究機関への機密漏洩、
あるいは軍内部の別計画でしょうか？
博士の判断を仰ぎましょう。

勝利・同キャラクター 2
同型機との仮想戦闘模擬実験、終了。
きわどい戦闘でした。

勝利・同キャラクター 3
私の模倣として外見は秀逸ですが、
肝心の内部構造が疎かです。
博士の技術には遠く及びません。

アーケードモードクリア 1
アーケードモード、完了です。
必要でしたら、次の戦闘訓練に備えて
休息をとることも可能です。

アーケードモードクリア 2
今回の戦闘訓練の評価は
スコアランキングの対象外です。
まずはこちらへの登録を目標としましょう。

アーケードモードクリア 3
自信を持ってください。
確実に戦闘技術は上達しています。
このまま訓練を継続することを勧めます。

アーケードモードクリア・スコアランクイン
スコアランキング対象範囲に到達しました。
今後はより高い順位を
目標としてはいかがでしょう。

アーケードモードクリア・スコア 2 位達成
スコアランキング 2 位に到達しました。
この結果に甘んじてはいけません。
まだ上がいます。

アーケードモードクリア・スコア 1 位達成
スコアランキング 1 位に到達しました。
おめでとうございます。
今後はさらに厳しく訓練にあたります。

ロケテスト仕様
今回の仕様による試遊はここで終了です。
この続きは製品仕様までお待ち下さい。
では、今後ともよろしくお願いします。

コンティニュー待機

命令：↓↙← ＋攻撃キー。
白虎崩虔を実行します。
主に正面への攻撃になります。

命令：→↓↘ ＋攻撃キー。
青龍穴山を実行します。
主に上方への攻撃になります。

命令：↓↘→ ＋攻撃キー。
玄武踏陣を実行します。
同命令を二回まで追加で受け付けます。

命令：空中 ↙↓↘→ ＋攻撃キー。
朱雀宝輪を実行します。
主に下方への攻撃になります。

命令：←↓↙ ＋攻撃キー。
地克転身を実行します。
主に標的との距離調整を目的とします。

命令：↓↙← ＋ AB（ゲージ消費）。
四聖王道を実行します。
横方向の敵を打倒します。

命令：空中 ↓↙← ＋ AB（ゲージ消費）。
天部仙掌を実行します。
下方への強襲攻撃となります。

命令：←↙↓↘→ ＋ AB（ゲージ消費）。
廻天炎舞を実行します。
主に制空権の確保を目的とします。

命令：→↓↘ ＋ AB（ゲージ消費）。
兵装転送後、麒麟靠撃を実行します。
大炮殲光およびの鳳凰崩戟の予備動作です。

麒麟靠撃命中後、下記の追加命令で
大炮殲光を実行します。
→↘↓↙←→ ＋ AB（ゲージ消費）。

麒麟靠撃命中後、下記の追加命令で
鳳凰崩戟を実行します。
↓↘→ ＋ AB（ゲージ消費）。

命令：CE キー同時押し（ゲージ消費）。
アルカナブラストを実行します。
聖霊の加護を得ることができます。

先程の戦闘結果を戦術プログラムに反映。
——再戦を希望します。

聖霊内燃機関は未だ動力供給を継続。
——私は戦闘継続可能です。
ご命令を。

博士の名誉を守る為、私は負けられません。
ご協力お願いします。

私に二度の敗北はありません。
証明する機会を与えてください。

私自身も、戦術プログラムも
今回の戦闘結果を敗北と判断していません。
断固、抵抗すべきです。

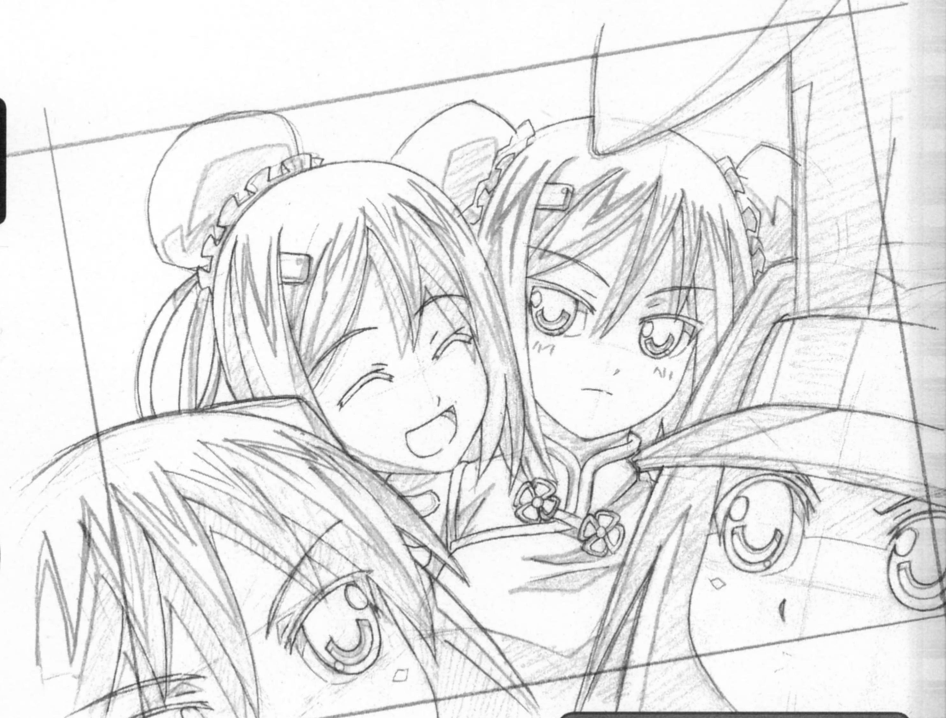
このままでは……動力が……。
新たな動力を得られれば……
まだ、戦えます……。

※ (博)＝博士

美凰さんに突撃Q&A

Q.5 「東京事変」中、大道寺博士がよからぬことを企んでましたが、それについて一言。：人の道を踏み外す行為に及んだ場合は、すみやかにきらの計画を阻止します。
Q.6 「笑顔」は上達しましたか？：……努力しています。

美凰
線画設定集

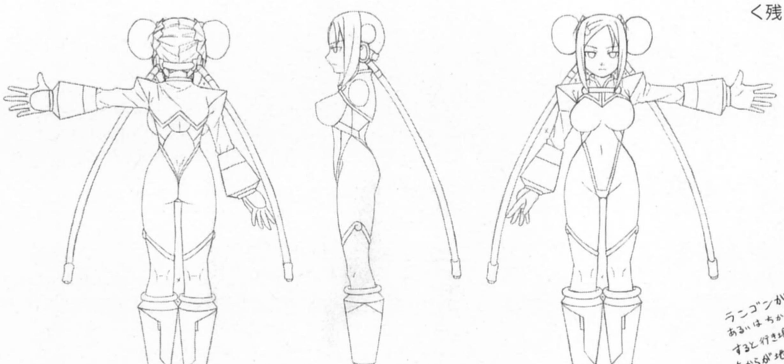


エンディング線画

中国へ帰る前にみんなで記念撮影。線画だと、きらやキャシーの顔も良く見えます。

火のアルカナ　ランゴン

これまでに無い存在である美凰に興味を持ち、その力を貸す火のアルカナ・ランゴン。元は桃源郷で永きにわたり生きた狼だけあって、全体に面影を色濃く残している。



美凰三面図

明芳博士が持てる技術を結集させた超汎用型ヒューマノイド・美凰。都立御苑女学園制服を着込むと、誰もが人間と見間違えてしまうほどに完成度は高い。ちなみに東京事変の際に破損した素体は、きらの手によって作り直されている。

美凰❤裏設定
～おふくろの味を目指して～

美凰は料理の達人である。中国四千年のすべての料理を会得している——と開発者の華明芳博士は公言している(定義が曖昧すぎて証明も否定もできない)。

それはさておいても、美凰の中華料理の味は誰もが認める美味しさだ——と開発者の華明芳博士は断言している(博士本人しか美凰の料理を食べた事はない)。

そんな美凰に対して博士が与えた課題は「おふくろの味を会得してもっと美味しい料理を作ろう」という無理難題である。

精神論になってしまうが、いわゆる「母親の愛情という名の調味料」を知ることで、もっと人間らしい感情を知ってもらおうという博士の親心の表れだった(もっと美味しい料理を食べたいという博士の欲求は伏せておく)。

美凰が「愛情」を理解するのはいつの日か。努力する美凰を見て、博士は自分が死ぬまでには——と思っている。

美凰さんに突撃Q&A

Q.7 新しい聖女が日本にやってきましたが、気になる人はいますか？：特にいません。

Q.8 京橋博士が作った「テリー淀川」について一言。：テリー淀川は優れた機工です。それを一言で評価するのですね。わかりました。「さすがです、キャサリン京橋」

リリカ・フェルフネロフ

気軽に気楽に～……っつっても無理？

リリカ・フェルフネロフ。高名な魔族の父と人間の母を持つハーフ。生まれながらに高い魔力を有している。関東一円に大量発生した次元の歪みへの対策協力を聖霊庁に依頼され、いつもの気まぐれで何となく受けてしまう。——しばらくは退屈しなくて済む。退屈な日常に飽き飽きしていたリリカは単純にワクワクしていた。
「そ～いえば、アタシ、東京からあんまし離れたことないし……。コレってプチ旅行？　たっのしみ～♪」

メッセージデータ

通常戦闘会話

ARCANAHEART2

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●リリカ
VS ペトラ	——リリカ・フェルフネロフ。 貴女に協力を要請します。1ヶ月前の 東京事変の真相を説明してもらいましょう。	アタシ、命令されるの大ッ嫌い。 何のコトだか知んないケド、 知ってたってアンタには教えてやんなーい。
VS キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ——ほほー、高位魔族と人間のハーフ。 ねえさん、なかなかのレアキャラやで。	誰がレアキャラかってーの！ アタシ、普通。アンタ、おかしい。 んじゃ、そーゆーコトで！
VS ゼニア	……フェルフネロフの血か。 高値が付くが、今は不要だ。	あのさ～。今だろーと明日だろーと、 血をくれって言われたって やらないってーの！
VS ドロシー	あれ？　もしかして、魔族の人ですか？ すごいや！　あの、お願いがあるんです！ 魔族流のすごい手品、教えてください！	そんなもんあるかーっ！　アタシはタダの ……いや、タダじゃなくってー、 すっごくカワイイ女の子♪　わかった？
VS エルザ	人ならざる者……これは魔族の匂いか……。 ひとつ、問おう。 人に仇為す者か、為さざる者か、答えろ！	まー、そんなのどっちでもいーんですケド。 どうしても答えろってーなら、 ん～……その日の気分？
VS はぁと	あー、りりちー♪ 今日はここでスケートの練習してるの？ 何か手伝えることってある？	ハート、ありがとっ♪　これぱっかりは ヨリコも手伝ってくれなくってさ～。 また今度、付き合ってよね！
VS 冴姫	リリカ……？　どうしてここに？ あなたが誰かのために何かをするって ちょっと考えにくいんだけど……。	いや～、アタシもそう思う♪ ——ってサキ！　失礼なコト言うなーっ！ アタシだってやる時はやるってーの！
VS 神依	おお、フェルフネロフの娘か。 此度の件ならば、程無くして解決しよう。 他に何かあれば、力になるが……。	イヤ、こっちからお断り。 アンタの手を借りるぐらいなら アタシひとりでてきと～にやるし。じゃ。
VS このは	このような場所で会うとは珍しいですなー、 りりかどのー。……わふっ！　もしや、 ころころ靴を譲ってくださりまするかー？	だーかーらー！ コレはアタシのだって言ってるっしょ！ 欲しけりゃ自分で何とかしろってーの！
VS 舞織	あら、リリカさん。本日はいつもと 違う場所でスケートの練習ですか？ ますます技術に磨きがかかりますね。	いやー、あのさー、マオリ。 ……やっぱアタシってさ～、 遊んでばっかに見える？　見えるか～……。
VS 美凰	利の無い事には動かないアナタが何故？ この次元の歪みには、私達の知らない 何かが隠されているのでしょうか？	あ～も～……。アタシだって たまにはやる気になるってーの！ 裏で糸引いてるような言い方すんな！
VS リーゼロッテ	やっぱり魔族の血は高く売れるの。 手首とか首筋とか、ざくっとよろしく。	そんな危ないコト誰がやるかってーの。 アタシ、痛いのキライだし～。
VS 頼子	そういえばリリカも聖霊庁に協力してるって 話を聞いたんだけど……本当なの？ なんだかリリカっぽくない感じがするよ。	コラコラ、ヨリコ。 アタシだって少しは考えるコトがあってさ。 ……ま、暇つぶしって言うんだケドね♪
VS きら	……おい、何だ貴様。 言いたいことがあるならハッキリ言え。 このきら様を見てニヤニヤ笑うなッ！	いえいえ、べっつに～？ いや～、聖霊庁のパシリか～。ぷぷーっ♪
VS フィオナ	す、すみませんっ！　この次元の歪みは 私とお姉さまの不始末のせいなんです！ すぐに片付けますから、時間をくださいっ！	やれやれ。これだから真面目っ子どもは。 もちっと肩の力抜けばいいのにね～。 ……ま、しょうがないっか。

イベントA1 VS 頼子

戦闘前……

●頼子　あ、リリカ♪　めずらしいね、リリカが東京タワー近辺から離れるって。何かあったの？
●リリカ　あれ？　聖霊庁から聞いてないの？　アタシも次元の歪みとかを何とかしろって頼まれてさ～。暇つぶしにちょっとネ♪
●リリカ　ヨリコ&ミケもそうなんでしょ？　だったらさ、勝負しよっか？　どっちがたくさんノルマこなせるか！
●ミケ　リリカよ、今の我輩を甘く見るな。本来なら次元の歪みなぞ、我輩の知ったことではないが……今回は特別だ！

戦闘後……

●リリカ　へ？　なんで？　ミケはおいといて、ヨリコがそんなにやる気ってめずらしい……ってか、おかしいっしょ！？
●頼子　だって……次元の歪みへの対処に協力したら聖霊庁の押収物保管庫にある物の中から好きなの何でもひとつくれるって……。
●ミケ　禁書だか何だか知らんが、人間の書いたチンケな魔道書がそんなに欲しいか？　つまらんなぁ。我輩のようにな——。
●リリカ　あー、なんとなーくわかった。どうせミケは「フレンチクルーラー1年分」とかっしょ？　……物に釣られる魔王、ダサっ。ショボっ。

イベントA2 VS エルザ

戦闘前……

●エルザ　匂うな……人ならざるモノの匂い……。
●リリカ　——は？　アタシ？　毎日朝晩シャワー浴びてるんですケド～。アンタ、風邪引いて鼻がおかしいっしょ？
●エルザ　薄れてはいるが、魔族の匂いがするな……。問おう。君はその魔の血を以って、人に仇を為す者か、為さざる者か？
●リリカ　アンタの好きな方でいいんじゃないの？　どっちって言ったって、信用しないっしょ？　……で？　どうすんの？

戦闘後……

●リリカ　うっわ～……あっぶな～……。もしかしてアンタって、魔族退治専門のシスター？　——こっ、殺す気かーっ！
●エルザ　……う、すまない。殺す気なんて……つい、頭に血が上って……。どうにも、まだ魔族に遭遇すると熱くなり易くて……。
●エルザ　いや、でもありがとう。自信がついたよ。私の技法も、かなり高位の魔族に通じる。君を相手にそれを確認できた。
●リリカ　いやいや、どういたしまして～♪　——とか言うと思ったかーっ！？　二度とアタシに関わるなーっ！　バカーっ！

イベントB1 VS クラリーチェ

戦闘前……

●クラリーチェ　……？　随分と懐かしい魔力……。あらあら、もしかして……？　貴女、フェルフネロフ公のお嬢さん？
●リリカ　アンタ、何でパパのこと知ってんの？　……あれ？　この感じ……？　アンタ、もしかして、本物の魔族？
●クラリーチェ　クラリーチェ・ディ・ランツァですわ。貴女のお父様に良くしていただきました。もう50年以上、お会いしてませんけど。
●リリカ　はぁ。そーすか。……時々、パパの昔の知り合いとかぽろっと出てくるから気分悪いなー……。
●クラリーチェ　あら？　ご機嫌ななめ？　もしかして、貴女の知らないフェルフネロフ公を私が知っているのが気に入らないとか？
●リリカ　——んなっ！　ちょ……っわ、悪いかーっ！　アタシより何十年か先に生まれたからっていい気になるなーっ！

戦闘後……

●リリカ　あーもーっ！　アンタ、一体なんなのさー！なにやってもずっとニコニコニコニコ……怖いってーの！
●クラリーチェ　あら？　怖がらせてしまったかしら？　じゃあ、真面目な顔。きりっ。
●リリカ　おちょくってんのかーっ！
●クラリーチェ　おちょくるなんて、とんでもありませんわ、大恩あるフェルフネロフ公のご息女様を。ちょっぴり、可愛がっているだけですわ。
●クラリーチェ　……はぁ。本当に可愛らしいですわね。もっと小さな頃に会っていれば、おしめとか替えてあげたりしたのに……残念。
●リリカ　ヘンな想像するなーっ！　ったく……なんでこう、パパの昔の知り合いって馴れ馴れしいヤツばっかりかなーっ！

リリカさんに突撃Q&A

Q.1　「東京事変」が終わった後、まず最初になにをしましたか？：何やってたっけな～……。ゴメン、忘れちった。
Q.2　「東京事変」が終わった後、友達は増えましたか？：ま、それなりにネ。

イベントB2 VS クラリーチェ

戦闘前……

●クラリーチェ　あらあら？　貴女、もしかして……フェルフネロフ公のお嬢さん？
●リリカ　うわ、この前のシスターと同じヤツ？――ってか、アンタ、何でパパのこともアタシのことも知ってんの？
●クラリーチェ　かなり高位の魔族の血を引いた人間に出会ったとエルザが言ってましたけど…………本当にお父様に良く似てますわね。
●リリカ　え？　アタシ、パパに似てる？　どのへん？　例えばじゃなくって、どのへんが？
●クラリーチェ　指先と爪の形、あとは、ひざこぞう……。
●リリカ　指先と爪の形、ってビミョーっ！　つーか、ひざこぞうなんか見えるかーっ！　適当なコトばっか言うなーっ！

戦闘後……

●リリカ　……で？　今度こそちゃんと言ってくれる？　アタシとパパの似てる場所。
●クラリーチェ　……ん～。そうですわね～……。あ♪　鎖骨がとてもそっくりですわ。
●リリカ　……………………………………………………え？　あ、ちょ、ちょっ……はぁ！？　何でアンタ、パパの鎖骨知ってんのー！？
●クラリーチェ　……………………………………………うふふ♪
●リリカ　……うわーっ！　バカーっ！　パパのバカーっ！　グレてやるぅーっ！
●クラリーチェ　あらら。ちょっとからかい過ぎました？　フェルフネロフ公はいつもシャツの前をはだけていただけなんですけどね……。

VS. アンジェリア

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●リリカ　…………………ハァ？　アンタ、何言ってんの？　もしかして……バカ？
●謎の少女　かちーん！　……お前なー、人のことをバカって言うヤツの方がバカなんだぞ。私をバカ呼ばわりしたお前は死刑。いじょ。
●リリカ　いや～、確かにアタシもあんましアタマ良くないケドさ～、アンタよりマシっしょ？

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●リリカ　……ガキの悪口にムキになってもしょーがないケド、ちょっぴりハードに遊んであげちゃおっかな～♪

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●リリカ　ココがアンタのホームってコト？　ふ～ん……なかなかヤな感じだな～……。1ヶ月前とそっくりだし……。
●？？？　――そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●リリカ　今の声って……イヤイヤまさかまさか。アタシ、耳がおかしくな――ってないッ！？　ちょーっ！　ミルドレッドーっ！？
●ミルドレッド　久しいね、リリカ・フェルフネロフ……。私は光のアルカナ・ミルドレッド。アンジェリア・アヴァロンの守護聖霊……。
●ミルドレッド　今の私なら、ここを中心に境界溶融現象を引き起こすぐらいは造作も無い。……姉さんが、望むなら。
●アンジェリア　ふふん♪　ミルドえらい！　よくやった！　聖霊界からどくどくエーテルが流れてるぞ。お姉ちゃん、だいまんぞくー♪
●アンジェリア　……で、お前、どうするんだ？　私は原初の世界っていうのが見たいんだ。物質界と聖霊界がひとつになった世界をな。
●リリカ　ったく、この妹にしてこの姉かー。自己中なトコ、ホンっとに似てるし。なんてーか、アタシ、アンタらキライ。
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。――いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

仇討ちイベントA　CPUリリカ用メッセージ

発生条件

●頼子を倒している
●プレイヤーがはぁと、冴姫、舞織ではない

いつもニコニコ♪　笑顔のカワイイ女の子♪
――ってのがアタシのスタイルなんだケド、
アンタの顔見てるとね……ホラ？
今のアタシは笑わないよ。
ミケはおまけだけど、ヨリコはアタシの
イチバンの友達なんだ！　おぼえとけ！

仇討ちに対して勝利

気軽に気楽に～……つっても無理？
別にアタシが悪いわけじゃないケド、
オタガイサマってコトでイインじゃない？

売られたケンカを買ったら仕返し？
ダサっ！　カッコわるっ！

やる気が空回りしてるうちは
何回やったってアタシには勝てないっしょ。
もっと落ち着け～♪

エンディング

●リリカ　は～……。これでオシマイってコトでいいのかな～？
●リリカ　なんてーのか、あのハタメーワクな姉妹に踊らされてただけって感じが気分悪いな～。……ま、そこそこ楽しかったんでOK♪
●アナウンサー　あああ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように――
●アナウンサー　――消えた！？　…………………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも。

数日後――

●はぁと　りりちー、りりちー♪　これから暇かな？　ウチのお店でみんな無事でよかったね会をやろうかなーって思ってるんだけど――
●リリカ　……………………………………………あー。ゴメン、ハート。アタシ、それパス。帰るわ。
●はぁと　え？　そ、そうなの……？　残念……。ねぇ、よりぷー。りりちー、何かあったのかな……？
●頼子　うん、あの様子で何もないってことはないよね……。
●頼子　……………………………………………リリカ。やっぱ、ここにいたんだ。愛乃さんもみんなも心配してたよ。
●リリカ　………………………………………………。
●リリカ　……ヨリコ、いつまでそうしてるつもり？
●頼子　リリカが何を悩んでるのか、話してくれるまで……かな？
●リリカ　別にヨリコが心配するコトないって。……ただ、1ヶ月前も、それに今回も、アタシって普通じゃないんだなって思って。
●リリカ　あんまり実感ないんだケド、実際にはこの辺とか全部なくなっちゃうようなピンチだったハズなのに――
●リリカ　アタシは暇つぶしみたいに楽しんでた。あのクラリーチェってパパの知り合いも同じような感じだった。
●頼子　あの人は……うーん、リリカよりもずっと殺伐としてるような気がするよ？　比べてもしょうがないんじゃないかな？
●リリカ　半分だけでも、魔族はやっぱ魔族っしょ。次元の歪みとか言うのが暴走しても、アタシは何とか助かる気がするし……
●リリカ　いつかアタシもとんでもないコト、笑いながらするカモ……とか思ったら、笑えないなーって。
●頼子　その時は、私がリリカを止めて、説得して、何とかやめてもらえるようにがんばるよ。だから、気にしなくていいんじゃないかな？
●リリカ　………………………………え？　ヨリコ？
●頼子　友達だもん。きっとなんとかなるし、なんとかならないなら、なんとかするよ。
●リリカ　……ヨリコ、ハートみたいなコト、言ってる。そんなの似合わないっしょ？
●頼子　うん、似合わないのはわかってる。でも、本当にそう思うんだもん。……愛乃さんの影響かな？
●リリカ　…………………………ヨリコ、ありがと。

バッドエンド

●リリカ　お？　おお？　うっわー♪何か気分良くなってきたなーって、異常な濃度の魔力が流れてるんですケド！
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●リリカ　コラコラコラーっ！　だから勝手なコトばっかすんなーっ！　散らかしたら片付けろ！　おもちゃと一緒！
●アンジェリア　バカだなー、お前。だから今、片付けを始めたところだろ？きれいさっぱりになるぞ♪　うひひ♪
●リリカ　あー……。逃げやがったー……。どうしよっかなー……。とりあえず、アタシも逃げるしかっ！
●頼子　ミケ、大変だよ！　リリカが！　リリカが！
●ミケ　騒ぐな、頼子。確かに限りなく状況は悪い。しかし、まだ最悪には及ばん。
●クラリーチェ　陛下、安栖頼子さん。フェルフネロフ公のお嬢様の為でしたら、私も助力させていただきますわ。
●ミケ　よかろう、クラリーチェ。我輩の供をせよ。――よし。頼子、行くぞ！
●頼子　うん！　リリカを助けなきゃ！　ミケ、がんばろう！　クラリーチェさん、よろしくお願いします！

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せまって……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

リリカさんに突撃Q&A

Q.3　「東京事変」で闘った相手の中で、気になる人はいましたか？：嫌いなヤツならいっぱいいるっしょ。
Q.4　日本聖霊庁からの報酬が入ったら何に使いますか？：報酬ってなににもらえるんだっけ？　気にしたコトなかったから、し～らないっと。

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	さ、おでかけおでかけ♪	スクリューエッジ	それっ！／どうだっ！
キャラクターセレクト　10秒待機	ここはアタシの出番っしょ♪	ヒールカッター	ヒルカっ！
キャラクターセレクト　15秒待機	こらーっ！　さっさと決めろーっ！	ブーメランライド	もらった！
キャラクター決定	イヤーッ！　き～まり～！	ハリケーンスパイラル(発生)	アクセルぜんか～い！
聖霊契約呪文演出	天使の枷となる封印の理よ、退け。	ハリケーンスパイラル(フィニッシュ)	か～っこイイ～っ♪
ストーリーモード　登場演出動作	やっぱ夏はアイスっしょ♪　うわっ！　はぐはぐっ！　じゃ、遊ぼっか。	サイクロンストーム(発生)	飛ばしていくよ！
対戦前　登場演出動作	せっかくなんだし、楽しませてよね♪	サイクロンストーム(フィニッシュ)	ん～。決まったね！
敗北演出(1本目)	いやいや、これからこれから♪	ナイトストリーム	逃げてもいいよ！
勝利2本目A(ストレート勝ち)	さすが、あ･た･し。	クロスエッジタイフーン(発生)	イッツァ　ショータ―イム！
勝利2本目B(通常勝ち)	つまーんなーい。	クロスエッジタイフーン(成立)	ついてこれる？／まだまだ！／ほらほらほらほらほらーっ！
勝利2本目C(瀕死勝ち)	ま、それなりに楽しめたかな♪	クロスエッジタイフーン(フィニッシュ)	はい、おーしまいっと♪
引き分けA(1本目)	ちょっと調子悪かったかな～？	アルカナ必殺技	ほーら！／そーれ！／いくよ！
引き分けB(2本目)	うっわ、最悪……。	アルカナ超必殺技	フェオ･ラーグ！／頼んだよ！／何とかしてね！
判定負けA(1本目)	ちょっ!?　そんなのありー？	アルカナブラスト	ペオース･エイド！
判定負けB(2本目)	ずるっ！　ずーるーいーっ！	アルカナフォース	テュール･エオロー！　退け、封印！
攻撃(弱)	やっ！／はっ！／ふっ！	アルカナブレイズ(溜め)	い～カンジ♪
攻撃(中)	はっ!!／えいっ!!／とりゃっ!!	アルカナブレイズ(汎用)	ソーン･シゲル！　アルカナ、出番だよ、よろしく！
攻撃(強)	とぉっ!!!／えいっ!!!／とりゃっ!!!	アルカナブレイズ(テンペスタス)	アンスール･ハガル！　かっこイイとこ、見せてごらん！
ふっ飛ばし	とりゃっ！／そこだーっ！(溜め成立)	ダメージ(弱)	いっ！／やっ！／うんっ！
打ち上げ	うりゃっ！／うりゃっ!!(溜め成立)	ダメージ(中)	いっ!!／あはぁっ!!／このっ!!
空中特殊攻撃	とりゃっ!!	ダメージ(強)	うんっ!!!／あはぁっ!!!／いたっ!!!
トルネードエッジ	いっち！／にーの！／さーん、っと♪	受身(地上)	ふわっとね♪(地上)／よっと♪(壁)／くるっとね♪(空中)
フリップスルー(発生)	逃がさないよっ！	投げ失敗	ちょっ!?
フリップスルー(成立)	よっし♪　ポイっとね♪	ダウン(1本目)	あれっ？
アクセルスライド／ラピッドターン	行っくよ！	ダウン(2本目･通常)	うそぉっ！
ハイプレッシャー	ハイプレっ！	ダウン(2本目･特殊)	あああぁぁぁーんっ！
スピードブレード	スピブっ！	コンティニュー待機	まだまだ、これからっしょ！
クイックエア	エアっ！	コンティニュー決定	そうこなくっちゃ！
ウォールステップ	ウォールっ！	ゲームオーバー	ん～。ま、しょうがないっか

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対1人目
今日はちょっぴりヒマだから、
いっぱい遊んでア・ゲ・ル♪

乱入対戦前・対2人目
よーし、次！
2人目、かかっておいで♪

乱入対戦前・対3人目
ホラホラ、つぎつぎっ♪
3人目、かかっておいで♪

乱入対戦前・対5人目
サボってないで、さっさとこーい！
5人目、お・い・で♪

乱入対戦前・対10人目
コラコラ、アタシをヒマにさせるなってば♪
10人目、こっちにこーい！

乱入対戦前・対20人目
今日はアタシもヴィルドも絶好調！
負ける気がしないっしょ♪
20人目、あ・そ・ぼ♪

乱入対戦前・対30人目
あー！　もー！　さっさとこーい！
アタシのテンション下げるなーっ！
30人目、覚悟を決めろーっ！

乱入対戦前・対50人目
アタシもヴィルドも疲れてないって！
足がぶるぶるなんてしてないっしょ！？
行くぞっ！　50人目！

乱入対戦前・対100人目
イェ～イ！　100人目たっせ～い！
……って、ココで負けたらダサっ！
ここは本気でいくっしょ！

乱入対戦前・汎用1
次の奴、かかっておいで♪
あそんで、ア・ゲ・ル♪

乱入対戦前・汎用2
さ～、次行ってみよっか～♪

乱入対戦前・汎用3
はいはい～い。
さっさと次の奴、おいでおいで♪

乱入対戦前・汎用4
ちょーど退屈したんで、
思いっきり遊ばせてもらうしかないっしょ！

乱入対戦前・汎用5
文句でもインネンでも何でもイイっしょ。
アタシを楽しませてくれるんならネ♪

乱入対戦前・汎用6
アタシに勝てるつもり？
へぇ～……そっかそっか。
んじゃ、実力で証明してもらおっかな～♪

勝利・アルカナブレイズ（専用）
さっすがテンペスタスっ♪
か～っこイイ～っ。
アタシも負けてらんないっしょ！

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
ホラホラ、天使の本気って
なめてたら痛い目に遭うっしょ？
これからは気をつけた方がイイかもネ♪

勝利・アルカナ超必殺技1（専用）
やっぱテンペスタスとアタシは一心同体？
――ってカンジで調子イイね！
イェーイ♪

勝利・アルカナ超必殺技1（汎用）
ときどき思うんだけどさ、
アタシがなーんにもしなくっても
天使が戦ってくれると楽しょ？　ダメ？

勝利・アルカナ超必殺技2（専用）
テンペスタス、ありがとねっ♪

勝利・アルカナ超必殺技2（汎用）
たまには天使の力で
勝つってーのもアリっしょ？
楽チン楽チン♪

勝利・クリティカルハート
アタシを本気にさせたアンタが悪いっしょ？
……あ、いや、悪くない。アンタのおかげで
本気が出せて、楽しかったよっ！

勝利・超必殺技（体力半分以上）
気っ持ちイイ～っ！
どう？　決まったっしょ？
やっぱ、アタシってば最ッ高～！

勝利・超必殺技（体力半分以下）
悔しかったらいつでもかかってお・い・で♪
学校で昼寝してる時じゃなければ、
いつでも相手になったげるよ。

勝利・必殺技（体力半分以上）
うっわ、ショボっ！　アンタじゃ
アタシを本気にさせてくんないか～。
……ま、しょうがないっか。

勝利・必殺技（体力半分以下）
やっぱさ～、なんてーの？
自分のやりたいようにやんなきゃ
つまんないっしょ？

勝利・通常技1（体力半分以上）
アタシ、まだ遊び足りないな～。
ね、ね、もうちょっと遊ぼっか？
……ダメ？　あ～あ、つまんなーい。

勝利・通常技2（体力半分以上）
まっ、今回はこんなカンジでいっかな？
アタシのカッコカワイさは確認できたし♪

勝利・通常技1（体力半分以下）
アタシとここまでやり合えるなんて
アンタ、なかなかやるじゃん♪
また遊ぼ～ねっ！

勝利・通常技2（体力半分以下）
頭使うと目立つし、気を使うとズルズル。
意地を張るのもめんどくさいっしょ。
は～……ダルぅ～……。

勝利・同キャラクター1
パパに隠し子なんていない……いない……
いないって……いないってーの……
いないっしょ……ぶつぶつ……。

勝利・同キャラクター2
――あ！　ママの隠し子って線もアリ！？
いやいやいや、アタシ、パパ似だし……
あーあ、もう悪いコになっちゃおっかなー。

勝利・同キャラクター3
ん～。おしいっ！　アタシのマネっこだから
そこそこまぁまぁカワイイんだけど、
やっぱ本物にはかなわないっしょ？

アーケードモードクリア1
はいはーい。
アーケードモード、おっしまーい。
アンタ、なかなかやるじゃん♪

アーケードモードクリア2
まーこれで一応おしまいなんだケドさ～。
ちょっと物足りないって～か、
うん、もいっぺんやるしか！

アーケードモードクリア3
やっぱひとりでもギャラリーがいると
アタシもテンション上がるし！
最後まで付き合ってくれて、ありがとっ！

アーケードモードクリア・スコアランクイン
スコアランキング？　入っただけ？
うっわ、つまんな～い。
エラいのはイチバンだけっしょ？

アーケードモードクリア・スコア2位達成
スコアランキング2位？　ダメ。
勉強じゃないからイチバン以外はダメ。
さー、もいっぺんやってみよー！

アーケードモードクリア・スコア1位達成
スコアランキング1位！　うんうん♪
さすが、ア・タ・シ♪
アンタも応援ありがとっ！

ロケテスト仕様
さぁて次の相手は――ってオシマイ！？
ちょーっ！　そんなのアリー！？
アタシ、ぜんっぜん遊び足りなーいっ！

コンティニュー待機

トルネードエッジのトリックは
ジャンプしてから↓↘→と攻撃ボタン！
さらに↓↘→と攻撃ボタンで回転力アップ！

フリップスルーのトリックは
ジャンプしてから↓↙←と攻撃ボタン！
相手を掴んでポイっとしてから追撃だっ！

アクセルスライドは
↓↘→か↓↙←と攻撃ボタン！
ここから次のトリックにつなげてネ♪

アクセルスライド中にAC同時押しで
ハイプレッシャー！
……止まるだけとか言うなーっ！

アクセルスライド中に↓↘→と攻撃ボタン！
スクリューエッジとかスピードブレードとか
ヒールカッターとかイロイロっ！

アクセルスライド中に↓↙←と攻撃ボタン！
クイックエアとかウォールステップとか
ラピッドターンとかイロイロっ！

アクセルスライド中に↓↙←とBで
ウォールステップ！　そこから
↓↘→と攻撃ボタンでさらにイロイロっ！

ハリケーンスパイラルのトリックは
↓↘→とAB（ゲージ消費）！
カッコイイから決めろーっ！

サイクロンストームのトリックは
↓↙←とAB（ゲージ消費）！
このトリック、難しいんだけどね～♪

ナイトストリームのトリックは
←↓↙とAB（ゲージ消費）！
レバーでちょっぴり方向をイジれるっしょ！

クロスエッジタイフーンのトリックは
→←↙↓↘→とAB（3ゲージ消費）！
アクセルスライド3連続トリックの後で！

アルカナブラストは
CEボタン同時押し（ゲージ消費）だーっ！
使わないのはもったいないっしょ！

コラコラ。
退屈しのぎなのに負けてストレス溜めて
どーすんの？

まだ遊び足りないっつーか、
身体も動かし足りないっつーか、
とにかくもいっぺんやるぞーっ♪

ホラ、なんてーの？　負け犬？
それってアタシのプライドが
許さないんだけどな～。

はぁ～あ。
しょーもないミスでケチついちった。
やってらんなーい。

アタシが負けたとかオカシイってーの。
はーい、やり直しー。

アンタ、まだ暇っしょ？
もうちょっとアタシが
遊んであげてもイイんだけど？

リリカさんに突撃Q&A

Q.5　自作の改造インラインスケート「ヴィルド」の調子はどうですか？：いつでも絶好調♪　アタシの毎日の手入れがイイからっしょ！
Q.6　頼子の「使い魔召喚魔法陣」をこっそり書き換えたことは本人に言いましたか？：……まだ話してないってーか、その時期じゃないっつーか、嫌なコト思い出させるな！

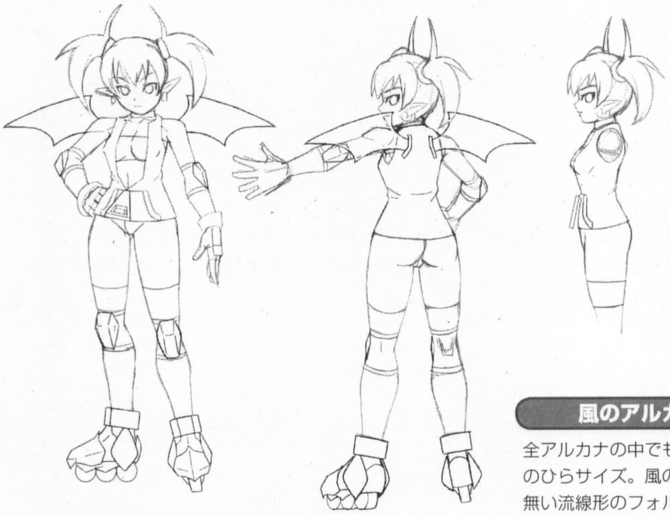
リリカ・フェルフネロフ
線画設定集

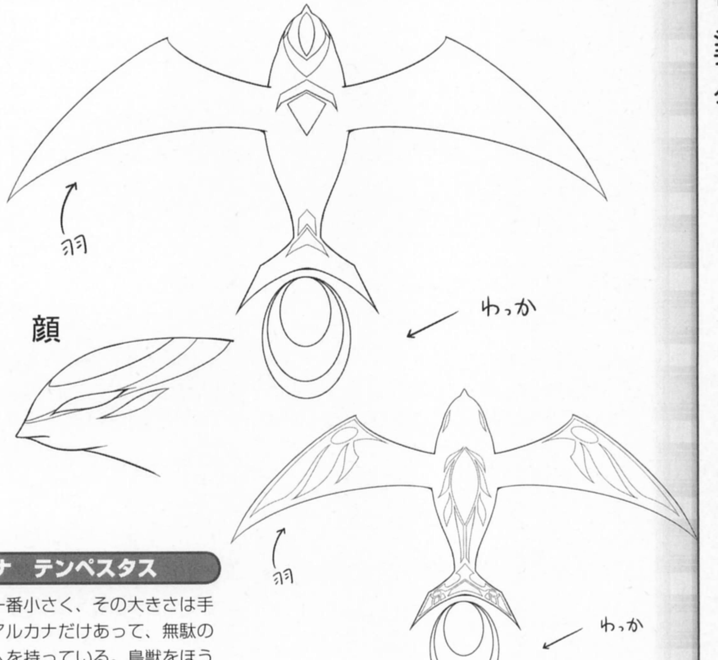
エンディング線画

ちょっと珍しいしんみりムードのリリカ。今回の一番の成果は、友情の再確認ですよね！

リリカ三面図

スポーティーな私服に身を包んだリリカ。背中には羽に対応するスリットも見受けられる。身体にフィットしたトップチューブとスパッツは、リリカの派手なアクションを阻害しない理想的なコスチュームなのかも？





風のアルカナ　テンペスタス

全アルカナの中でも一番小さく、その大きさは手のひらサイズ。風のアルカナだけあって、無駄の無い流線形のフォルムを持っている。鳥獣をほうふつとさせる翼を有しているのも特徴的。

リリカ❤裏設定
〜夢はひとり立ち？〜

今回の一件が終了し、リリカの手元には聖霊庁から支払われた報酬がある。単純な暇つぶしであったり、1ヶ月前の見て見ぬフリをした自分に対する反省であったり、頼子とミケの邪魔をして遊びたかったり——理由はさまざまだが、決して報酬目当てで動いたわけではない。そのため本来ならパーッと遊びに使って散財するリリカだが、チラッと額面を確認しただけで一切手を付けていない。

未来のための貯蓄。リリカは中学卒業と同時に家を出ようと計画している。親離れ、特に父親離れを自分でも意識しており、高校には近場の賃貸住宅から通おうと思っている。頼子が兄弟が多くて自分の空間が持てないことをぼやいていたので、頼子を誘ってルームシェアでもすれば毎日楽しいだろうと胸を膨らませている。もちろん頼子には一言も相談していない。リリカが想像して楽しんでいる段階だ。

夢のひとり（ふたり）暮らしまで、あと1年半……？

リリカさんに突撃Q&A

Q.7　新しい聖女が日本にやってきましたが、気になる人はいますか？：キツネ目の元魔族。アイツ、嫌い。
Q.8　魔族のグラリーチェさんが日本にやってきましたが、それについて一言。：話したくないんですケド。

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ ……私の邪魔しないで

冷徹な裏社会の仕事人、国際指名手配犯、“緋目の人形遣い”リーゼロッテ・アッヒェンバッハ。今回は天敵でもある日本聖霊庁から“関東一円に出現した次元の歪みへの対処”——を正式に依頼された。日本聖霊庁管轄内における全ての罪状を破棄する司法取引を条件に、リーゼロッテは来日する。

「……これで気軽に日本に来れる。悪い話じゃないね。」

メッセージデータ

通常戦闘会話

ARCANAHEART2

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●リーゼロッテ
VS ペトラ	“緋目の人形遣い”——身柄を拘束します。 英国聖霊庁長官との癒着疑惑の真相、 まずはそのあたりから伺いましょう。	記憶にございません。 ……どう？　それっぽい？
VS キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ——ほほー、“緋目の人形遣い”かいな。 なんや、よーわからんわ！　んなっはっは！	わからないのはあなたが無知だから。 ばーか、ばーか。
VS ゼニア	……………………………………………………？ ……ここは子供の来る所ではない。 帰って寝ろ。	同感。こんなめんどくさいこと、 さっさと終わらせ……………………………？ ねぇ、あなた、………………誰？
VS エルザ	日本聖霊庁も大胆なことをするなぁ。 “緋目の人形遣い”を雇うなんて…… 大胆と言うよりは豪胆だね。	こっちとあっちの利害が一致してる。 いい仕事だよ。 ヴァチカンの犬にはわからない？
VS クラリーチェ	あらあら。貴女が噂の“緋目の人形遣い”？ ははぁ……ふんふん……なるほど～……。 酷いことをする人もいますのね～……。	……何の話？ 意味のわからないこと言わないで。
VS はぁと	りぜっちー。 お仕事だからって無理しちゃダメだからね。 ちょっと心配だよ。	気にしないで、愛乃はぁと。 この仕事、すごく割に合うの。うふふ。
VS 冴姫	……あなたとは、一度、 しっかりと話をしておきたいんだけど。 いいかしら？	話したいの？　何を？ 私から話すことはないよ。 ……にやり。
VS 神依	ほう、リーゼロッテ・アッヒェンバッハか。 聖霊庁が雇ったと聞いて一安心した。 互いに血で血を洗う状況には陥るまい。	そうだね。そう思う。 お金は能率よく稼いだ方が楽。
VS このは	此度のりーぜろってどのは 名実ともにお仲間でするなー。 大安心でございまするなー。	何言ってるの？ そもそも犬の相手なんてしてない。
VS 舞織	今回はリーゼロッテさんが 協力してくださるのでとても心強いです。 今後とも、よろしくお願いいたします。	日本ではなるべく 敵を増やさないようにする。 よろしく。
VS 美鳳	手を引いてください、緋目の人形遣い。 アナタの仕事を横取りする結果になりますが ここはどうか私達に譲ってください。	そっちは慈善事業。こっちはお仕事。 譲るのはそっち。 ……当然でしょ？
VS リリカ	アンタ、今度はどこの誰から 仕事受けてきたの？ まぁ、とりあえずロクでもないトコでしょ？	今回は日本聖霊庁だよ。 私、正義の味方。いえーい。
VS 頼子	私、最近気付いたよ。 働くのって素晴らしいことだよね！ ミケと一緒に労働の喜びを分かち合うよ！	……現実見たら？
VS きら	貴様を見てるとイライラするな。 犯罪者が堂々と街中を歩くな！ 手っ取り早く私が裁いてやろうか？	あなたも犯罪者のくせに。 同属嫌悪？ …………………私、こんなのと違う。
VS フィオナ	リーゼロッテさんはお仕事ですか？ もしかして、次元の歪み……ですか？ それなら、私がちゃんと片付けますよ。	余計なことしないで。 私がやる。 日本聖霊庁に恩を売るから。

イベントA1 VS ゼニア

戦闘前……

●ゼニア　………………怪我をする前に、子供は帰れ。
●リーゼロッテ　……勝手に子供扱いしない……で……？
●リーゼロッテ　……………………？　私はリーゼロッテ・アッヒェンバッハ。…………………………………………あなた、誰？
●ゼニア　……ゼニア・ヴァロフ。その問いに何の意味がある、“緋目の人形遣い”よ。

戦闘後……

●リーゼロッテ　もう1回、訊くよ。…………………………………………あなた、誰？
●ゼニア　……ゼニア・ヴァロフ。傭兵だ。
●リーゼロッテ　そんなこと訊いてるんじゃない！
…………………………わかった、もういい。ゼニア・ヴァロフ……憶えたよ。またね。
●ゼニア　…………………………………………………？

イベントA2 VS クラリーチェ

戦闘前……

●クラリーチェ　あらあらまぁまぁ♪　可愛らしいお嬢さん。まるでお人形さんみたいですわね。お菓子でもあげちゃいましょうか？
●リーゼロッテ　どうせならあなたの生き血が欲しい。クラリーチェ・ディ・ランツァ、魔族の血は高く売れる。
●クラリーチェ　あら、おしゃまさん♪　そんな悪い子は捕まえておしりぺんぺんしちゃおうかしら。リーゼロッテ・アッヒェンバッハちゃん？
●リーゼロッテ　やってみれば？　結果が楽しみだね。

戦闘後……

●リーゼロッテ　どうしたの？　もうおしまい？
●クラリーチェ　そうですわね～、じゃ、これぐらいで。……お姉さんからのアドバイスだけど、あんまりその緋目は使わない方がいいかな？
●リーゼロッテ　……！　どういうこと？あなた、この目のこと、何か知ってるの？
●クラリーチェ　知ってるけど、教えてあげない♪きっと、貴女は知らない方がいい。……じゃ、またね♪

イベントB1 VS ドロシー

戦闘前……

●ドロシー　待ちくたびれたよ、リーゼロッテ・アッヒェンバッハ！　魔術師ドロシーのステージにようこそ！
●リーゼロッテ　………………なに？
●ドロシー　隠したってダメさ。わかってるんだから。人形を操る手品なら世界一と噂される緋色の瞳をもった伝説の人形遣い！
●リーゼロッテ　……手品じゃない。
●ドロシー　キミとの直接対決はボクの夢だったんだ。その為に日本に来た——んじゃなくって！　ママの家に伝わってきた家宝を返せ！
●ドロシー　——おっと、とぼけたってダメさ。盗られた物は盗り返す！　そうじゃなきゃ、怪盗オズの名が泣くよ！

戦闘後……

●リーゼロッテ　……何がしたいの？
●ドロシー　だから！　キミと手品で直接対決をしたい！　そして勝って、キミが持ってるママの家に伝わってきた家宝を取り戻す！
●リーゼロッテ　……家宝ってなに？
●ドロシー　とぼけたってダメだって。
大きくて真っ赤な宝石！　その人形の中に隠してるんだろ！
●リーゼロッテ　………………………………………絶対、だめ。
お姉ちゃんが、困る。
●ドロシー　盗まれたこっちだって困ってるんだ！　返してもら——って、足速いーっ！　ちょっと待ってー！　待ってってばー！

リーゼロッテさんに突撃Q&A

Q.1　「東京事変」が終わった後、まず最初になにをしましたか？：聖霊庁に捕まって独房で拘束された。けっこう快適だったよ。
Q.2　「東京事変」が終わった後、友達は増えましたか？：増えたよ。うらやましい？

イベントB2 VS ドロシー

戦闘前……

●ドロシー　はー……。意気込んで日本に来たけど、その辺でバッタリ！　……な～んてね。そんな都合のいい展開にはならないよ……。
●リーゼロッテ　ねぇ、ちょっと。
●ドロシー　パパ、ママ、ごめんなさい。無理言って日本まで来ちゃったのに手ぶらで帰ったら……笑って許してね……。
●リーゼロッテ　ねぇ、邪魔だよ。どいて。
●ドロシー　――わあっ！　ご、ごめんなさい！　って、ああああっ！　宿敵リーゼロッテ！ ついに見つけた！　家宝を返してもらうよ！
●リーゼロッテ　…………………………………何の話？

戦闘後……

●リーゼロッテ　意味わかんない。なに、こいつ。
●ドロシー　痛てててて……。すごいや、これが噂の"緋目の人形遣い"。全然、糸を使ってるようには見えなかった！
●リーゼロッテ　使ってない。お姉ちゃんが自分で動いてるんだから。
●ドロシー　う～ん、やる気が出てくるよ！　ボクももっともっと練習しなきゃ！　そしていつかは世界一の魔術師になるんだ！
●リーゼロッテ　……バカはほっとこう。
●ドロシー　おっといけない、何しに日本に来たのか……さあ、リーゼロッテ、今度こそ家宝を返――うわーっ！？　いないっ！？　なんでー！？

仇討ちイベントA　CPUリーゼロッテ用メッセージ

発生条件

- ●はぁとを倒している
- ●プレイヤーが冴姫ではない

あなた？　愛乃はぁとをいじめたの。
悪いけど、死んでもらうよ。
ちっともお金にはならないけど、
これは仕事抜き。
少なくとも、私の気は晴れる。

仇討ちに対して勝利

余計なことしなければ
怪我しなくて済むのにね。

バカが一匹……バカがもう一匹……。
うふふ。

あたま悪すぎ。

VS. アンジェリア

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●リーゼロッテ　……………………ふぅ。ガキ、うるさい。
●謎の少女　こらーっ！　誰がガキだーっ！　お前も似たようなもんだろーっ！　……よし、気に入らないから死刑。
●リーゼロッテ　同感だね。気に入らないから死刑。

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●リーゼロッテ　……………………私、バカじゃない。

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●リーゼロッテ　私、1ヶ月前にこれと良く似た状況に立たされたような気がする。……気のせいじゃないよね？
●？？？　――そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●リーゼロッテ　やっほー。久しぶりだね。ミルドレッド・アヴァロン。死んでも死なない奴だと思ってた。
●ミルドレッド　久しいね、緋目の人形遣い・リーゼロッテ。私は光のアルカナ・ミルドレッド。アンジェリア・アヴァロンの守護聖霊……。
●ミルドレッド　今の私なら、ここを中心に境界溶融現象を引き起こすぐらいは造作も無い。……姉さんが、望むなら。
●アンジェリア　ふふん♪　ミルドえらい！　よくやった！　聖霊界からどくどくエーテルが流れてるぞ。お姉ちゃん、だいまんぞくー♪
●アンジェリア　……で、お前、どうするんだ？　私は原初の世界っていうのが見たいんだ。物質界と聖霊界がひとつになった世界をな。
●リーゼロッテ　そんなの興味ない。まだ、家族も見つけてない。……私の邪魔しないで。
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。――いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

エンディング

●リーゼロッテ　まったく、人騒がせな姉妹だね。でも、これでおしまい。
●リーゼロッテ　あとは日本の聖霊庁に任せる。……じゃ、帰ろ。
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように――
●アナウンサー　――消えた！？………………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも……。

数日後――。

●はぁと　あ、りぜっちだー♪　次元の歪みって言うのがなくなったのって、りぜっちのおかげだよね？
●リーゼロッテ　別に。仕事だし。私以外にも色々やってる人もいたし。
●リーゼロッテ　それに、条件のいい仕事だった。これからは日本に来るのも楽になる。入国審査でつかまらなくなるから。
●はぁと　そ、そーなんだ……。
●はぁと　でも、とにかく、お礼は言わせてよ。ありがとう、りぜっち♪
●リーゼロッテ　………………気にしないで。
●はぁと　えへへ♪　照れてる照れてる♪
●リーゼロッテ　………………照れてない。
●はぁと　ね、りぜっち、いつドイツに帰るの？
●リーゼロッテ　今日とか明日とか。気が向いたら。
●はぁと　じゃあ、今日、学校がお昼で終わるから、ウチのお店に来てよ。私の愛情特盛りパフェをご馳走するよ！
●リーゼロッテ　わかった。行く。絶対行く。
●はぁと　りぜっち、おまたせー♪　りぜっちのためにね、愛情たっぷり込めて作ったよ♪
●リーゼ　わーい。
●ドロシー　あーあ。せっかく日本まで来たのに……結局リーゼロッテを見失ってしまうし……。そろそろアメリカに帰らなきゃ――あーっ！
●ドロシー　リーゼロッテ・アッヒェンバッハ！　こんなところに！　ウチの家宝の赤い宝石を返せ！
●はぁと　どうかな？　おいしい？
●リーゼ　うん、おいしい。
●ドロシー　え？　無視？　無視なの？　――そっか、聞こえてないのかな？　おーい！　ウチの家宝を返してよー！
●リーゼ　愛乃はぁと。おかわり、よろしく。

バッドエンド

●リーゼロッテ　………………なに、これ……。
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●リーゼロッテ　ふざけないで。
●アンジェリア　お前、失礼なヤツだなー。ま、家族探しならエーテル体になってからダラダラやればいいんじゃないのか？
●リーゼロッテ　…………………………ふざけないで……。
●はぁと　りぜっち……大丈夫かな……。ううん、そうじゃない。心配するより、助けに行こう！
●ゼニア　……邪魔だ。お前は下がってろ。緋目の人形遣いは私が助ける。
●はぁと　え？　ええ？　えっと……あの、どうしてあなたが……？
●ゼニア　……そうしなければいけない気がする。それだけだ。
●はぁと　…………………………………………。

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

リーゼロッテさんに突撃Q&A

Q.4 「東京事変」で闘った相手の中で、気になる人はいましたか？：バカがいっぱいいたね。
Q.5 「東京事変」の後、はぁとさんとはメールのやりとりは続いているのでしょうか？：続けてるよ。うらやましい？

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	私に何か用なの？
キャラクターセレクト　10秒待機	なれなれしくしないで
キャラクターセレクト　15秒待機	まだ、死にたくないでしょう？
キャラクター決定	ばかみたい。
聖霊契約呪文演出	血の契約に従い、古の義務を果たせ。
ストーリーモード　登場演出動作	早く帰れば？　血の雨が降るよ。
対戦前　登場演出動作	(姉) リーゼ、贄だよ。／うん、生きがよさそう。
敗北演出(1本目)	服が汚れちゃった……。
勝利2本目A(ストレート勝ち)	お姉ちゃん、大丈夫？／(姉) もちろん大丈夫さぁ。
勝利2本目B(通常勝ち)	私たちの邪魔をする奴は、みんなきらい。／(姉) きらいきらいきらい。
勝利2本目C(瀕死勝ち)	私の邪魔をするからそうなる。
引き分けA(1本目)	呪ってやる……。
引き分けB(2本目)	死んじゃえ……。
判定負けA(1本目)	おしおき、してあげる。
判定負けB(2本目)	なぶり殺してやる……。
攻撃(弱)	ふん。／それ。／とぉ。
攻撃(中)	ふん！／えい！／この！
攻撃(強)	えい!!／それ!!／ばか!!
エルフリーデ・攻撃	(姉) ククッ。／(姉) ケケッ。／(姉) 死ねぇ。／(姉) 殺ぉす。
ふっ飛ばし	きらい。／だいっきらい。(溜め成立)
打ち上げ	じゃま。／すごいじゃま。(溜め成立)
緋の瞳のレーツェル	私の瞳に何が見える？
別たれたゼーレ	お願い。
バーレは軽やかに	帰って。／急いで。(持続)
マーキング動作(地上)	そこ。(地上)／ここ。(空中)
ベトルークの朱い涙	言い残すこと、ないよね。／(姉) いい声で泣けぇ。
ベトルークの朱い涙(分離時)	お姉ちゃん、大暴れ。／(姉) ぞくぞくさせろぉ。
ベトルークの朱い涙(共通フィニッシュ)	ばいばい。
死に誘うゲベル(発生)	(姉) もっともっと苦しめ。
死に誘うゲベル(成立)	(姉) 捕まえたぁ。
ゲシクに背く血の楔	お姉ちゃん、よろしく。
紅きメツェルンに染まる闇(発動)	いいところに連れて行ってあげる。
紅きメツェルンに染まる闇(成立)	今日の紅茶も真っ赤だよ。／(姉) 死ね死ね死ね死ね死ねぇ！／まるで、血の色だね。／(姉) お前も地獄を見て来いよぉ！／おいしい。
アルカナ必殺技	消えろ。／滅べ。／失せろ。
アルカナ超必殺技	贄を喰らい尽くせ。／血の祭壇に降りよ。
アルカナブラスト	謝ったって許さない。
アルカナフォース	我が血に宿る盟約よ、形を成せ。
アルカナブレイズ(溜め)	もう止められない。
アルカナブレイズ(汎用)	我が血を喰らい、産まれよ、アルカナ。
アルカナブレイズ(ギーァ)	ギーァ、血の契約を行使する。あいつ、壊しちゃえ。
ダメージ(弱)	う。／あ。／ぐ。
ダメージ(中)	う！／ぐ！／いたい！
ダメージ(強)	あ!!／だめ!!／やめて!!
受身	あぶない。(地上／壁)／触るな。(空中)
投げ失敗	あ？
ダウン(1本目)	こいつ……。
ダウン(2本目・通常)	月のない夜が楽しみだね。
ダウン(2本目・特殊)	きゃあ。
コンティニュー待機	どうしてやろうか。
コンティニュー決定	くびり殺してやる。
ゲームオーバー	つまんない。帰る。

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対1人目	負け犬狩りの始まりだよ、お姉ちゃん。
乱入対戦前・対2人目	あ、2匹目の負け犬が来たよ。
乱入対戦前・対3人目	3匹目の負け犬がとぼとぼ歩いてる。
乱入対戦前・対5人目	弱いくせにすぐ噛み付いてくる。 5匹目もそんな感じ。 どうしようもないね。
乱入対戦前・対10人目	何度やっても無駄だってわからない。 そんなあなたは10匹目の負け犬。
乱入対戦前・対20人目	20匹目の負け犬さん、いらっしゃい。 お姉ちゃんが退屈しなくていいって 喜んでる。ありがとう。
乱入対戦前・対30人目	早く楽になりたいっぽい死にたがり。 そんなあなたは30匹目の負け犬。
乱入対戦前・対50人目	いくら負け犬でも50匹も狩ると、 わりとめんどくさいね、お姉ちゃん。
乱入対戦前・対100人目	100匹の負け犬大行進。わんわん。
乱入対戦前・汎用1	あ。次の負け犬が来た。
乱入対戦前・汎用2	何しに来たの？ バカ丸出しだね。
乱入対戦前・汎用3	前の奴と同じ目に遭いたくないなら、 しっぽ巻いて逃げれば？ 負け犬らしく。
乱入対戦前・汎用4	邪魔すると、死ぬよ？
乱入対戦前・汎用5	どんな死に様がお好みなの？
乱入対戦前・汎用6	私の服を汚すな。 お姉ちゃんを汚すな。 ……手入れ、めんどくさい。
勝利・アルカナブレイズ（専用）	ギーァ、えらいえらい。 さすが、いい仕事するね。
勝利・アルカナブレイズ（汎用）	アルカナ、おつかれさま。 またよろしく。
勝利・アルカナ超必殺技1（専用）	ギーァ、これからもよろしく。
勝利・アルカナ超必殺技1（汎用）	アルカナにがんばってもらうのも、 悪くないね。
勝利・アルカナ超必殺技2（専用）	ギーァ、よくやったね。
勝利・アルカナ超必殺技2（汎用）	アルカナ、いい感じだよ。
勝利・クリティカルハート	紅茶、おいしかった。 あなたのおかげ。
勝利・超必殺技（体力半分以上）	私は私。あなたはあなた。 こんなことで分かり合えるはずなんてない。
勝利・超必殺技（体力半分以下）	あなたは知らない。 真理って、とっても醜いよ。
勝利・必殺技（体力半分以上）	命までは奪わない。ばいばい。
勝利・必殺技（体力半分以下）	すごく無様。いい気味だね。
勝利・通常技1（体力半分以上）	ばーか、ばーか。
勝利・通常技2（体力半分以上）	すごく、時間の無駄。
勝利・通常技1（体力半分以下）	もうすっかり、嫌。
勝利・通常技2（体力半分以下）	つまんないことばっかり。 帰ってお風呂入って寝る。
勝利・同キャラクター1	私に対する侮辱、どうやって償うの？ ……とっても、楽しみ。
勝利・同キャラクター2	ねぇ、天国に行ってくれる？ そして、どんなところか教えて。 誰も帰ってこない素敵な場所なんでしょ？
勝利・同キャラクター3	ずっと寝ていていいホテルがあるよ。 ……墓場って言うんだけど、どう？
アーケードモードクリア1	アーケードモード、おしまい。 よかったね。
アーケードモードクリア2	ばいばい。 ……なに？　まだ何かあるの？
アーケードモードクリア3	これでアーケードモードは終わり。 おめでとう。
アーケードモードクリア・スコアランクイン	へー。スコアランキング……？ ふーん。 それで？　おいしいの？
アーケードモードクリア・スコア2位達成	スコアランキング2位……？ 何かくれるの？　くれないの？ だったら、どうでもいい。
アーケードモードクリア・スコア1位達成	スコアランキング1位……？ わーい。ぱちぱちぱち。うれしいなー。 これで満足？　……バカみたい。
ロケテスト仕様	今回のバージョンはここで終わり。 続きは製品版までお待ちください。 ……ってメモが書いてる。

コンティニュー待機

→↘↓↙←→と攻撃ボタン。
私の眼の奥に何か面白いもの、見える？
……名付けて「緋の瞳のレーツェル」

↓↘→と攻撃ボタン。
カバンからお姉ちゃんがお出かけ。
……名付けて「別たれたゼーレ」

↓↘→と攻撃ボタン。
お出かけしてるお姉ちゃんが帰ってくる。
……名付けて「バーレは軽やかに」

↓↙←と攻撃ボタン。
お姉ちゃんが飛んで攻撃。
……名付けて「抗えぬボイゲン」

←↓↙と攻撃ボタン。
お姉ちゃんが飛んで体当たり。
……名付けて「狂おしきベレン」

↓↓とAボタン。
お姉ちゃんが移動する。
……名付けて「無垢なるラーデン」

↓↓とBボタン。
お姉ちゃんがワープして降ってくる。
……名付けて「ヴェヒタァの微笑み」

↓↓とCボタン。
お姉ちゃんが歩いてから暴れる。
……名付けて「ヴェルトは残酷で」

↓↘→とAB（ゲージ消費）。
お姉ちゃん、大暴れ。わーい。
……名付けて「ベトルークの朱い涙」

↓↙←とAB（ゲージ消費）。カバンから
お姉ちゃんが飛び出して抱きつく。
……名付けて「死に誘うゲベル」

↓↙←とAB（ゲージ消費）。
お姉ちゃんがよみがえる。
……名付けて「ゲシクに背く血の楔」

マーキングしてから
→↘↓↙←×2とAB（3ゲージ消費）。
……名付けて「紅きメツェルンに染まる闇」

続けるの？　やめるの？　どうするの？

勝手にして。
別にどうでもいい。

おなかすいたね。クッキー食べたい。

仕返しはタイミングが大切。
……言ってる意味、わかる？

お姉ちゃんが暴れたりないんだって。

……………………………………うふふ。

※ (姉)＝エルフリーデ

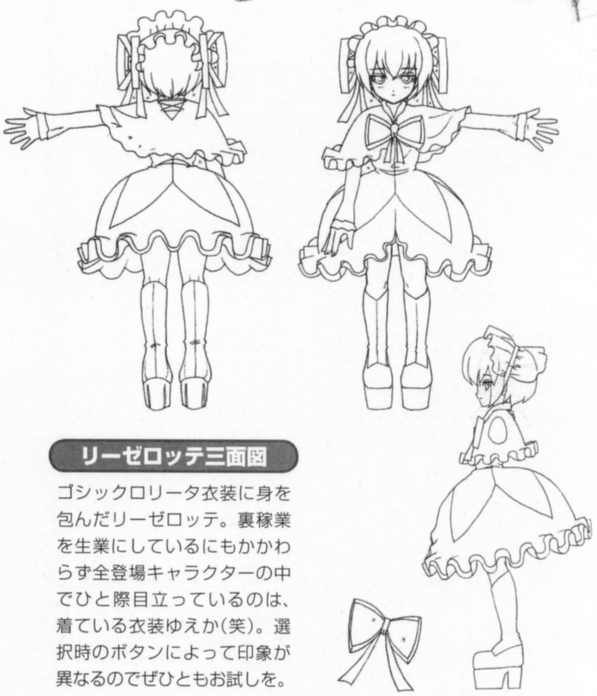
リーゼロッテさんに突撃Q&A

Q.5　日本聖霊庁との司法取引に応じた理由をお聞かせください。：入国審査で捕まらなくなるのってすごく楽。これでいつでも日本に行ける。
Q.6　前回来日時と同じホテルに泊まられてますが、お気に入りなのでしょうか？：うん、気に入った。東京ならここ。

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ
線画設定集

エンディング線画

ゲーム中では本邦初公開になる喫茶あいのの店内。のぞいているドロシーに哀愁が……。



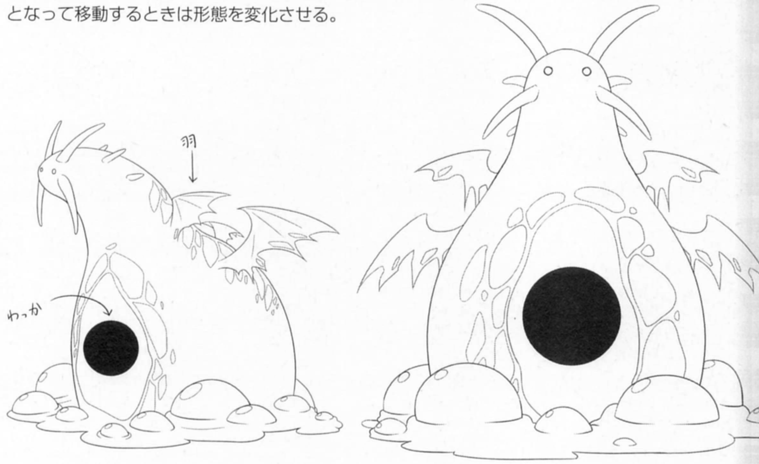
リーゼロッテ三面図

ゴシックロリータ衣装に身を包んだリーゼロッテ。裏稼業を生業にしているにもかかわらず全登場キャラクターの中でひと際目立っているのは、着ている衣装ゆえか(笑)。選択時のボタンによって印象が異なるのでぜひともお試しを。

影バージョン

闇のアルカナ　ギーア

負の感情を吸い上げて己の力となす闇のアルカナ・ギーア。ダークなバックグラウンドを持っているが、その外見は意外に愛らしい。契約者の影となって移動するときは形態を変化させる。



リーゼロッテ❤裏設定
～鏡に映る違う自分～

リーゼロッテ・アッヒェンバッハという少女は、戸籍上では既に死亡したことになっている。現在使用しているパスポート等は言うまでもなく非合法な手段で用意した物である。

リーゼロッテは時々――少なくとも週に一度は必ず――鏡をじっと見つめて過ごす。自己暗示をかけているわけではない。自分の顔につきまとう違和感の原因を探しているのだ。

何かが違う。記憶を失う前の自分の顔と、何かが違う。何が違うのかがわかれば、失われた記憶を取り戻すきっかけになるのではないかと思っている。

昔の写真が手に入れば話は早いかもしれないが、住んでいた場所は廃墟となり、おそらく通っていたと推測される学校は数年前に全焼していた。狙いすましたかのように。

髪の色が違う。昔は姉と呼ぶ人形のように赤い髪だった。瞳の色が違う。昔は透き通るように澄んだ青い瞳だった。

そんな違いすら、リーゼロッテは思い出せない。

リーゼロッテさんに突撃Q&A

Q.7　新しい聖女が日本にやってきましたが、気になる人はいますか？：ゼニア・ヴァロフ。聞きたいことがある。

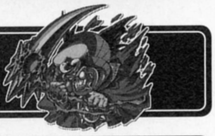
Q.8　今回、所有している「赤い宝石」を怪盗オズが狙っているようですが……。：私が盗んだんじゃないから返さない。

安栖 頼子

私もミケも、これに賭けてるんだから！

安栖頼子は興味本位で召喚してしまった自称魔王のミケと何故か離れられなくなり、日々を共に過ごす羽目になっていた。関東一円に出現した大量の次元の歪みへの対策として、聖霊庁は頼子とミケに解決への協力を要請する。報酬は「聖霊庁で保管中の物品から希望の物を一点」及び「フレンチクルーラー１年分」。
「ミケ、がんばって次元の歪みをいっぱい封じようね！　お互いの明るい未来のためにね！　ねっ♪」

メッセージデータ



通常戦闘会話

ARCANAHEART2

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●頼子
VS ペトラ	魔王ミケランジェロと契約者・安栖頼子。 貴方達が１ヶ月前、東京上空で見知った事、 包み隠さずお話してくださいませんこと？	日本聖霊庁から緘口令が敷かれているけど、 それだけじゃなくって、みんなに話すには もう少し時間がいると思いますよ……。
VS キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ──ほほー、魔王とパシリ。おもろいわー♪ ほな、どっからツッコんだらええのん？	えっとね、パシリってところから 突っ込み入れたらいいんじゃないかな？ 私、パシリじゃないもん。
VS ゼニア	……魔王が人に飼われていると 噂は聞いていたが……。	あ、あの、「噂は聞いていたが」の続きは？ 気になるところで止めて 引っ張らないで欲しいんですけど……。
VS ドロシー	わぁっ！　お姉さん、魔女？　魔法使い？ すごいや！　お願いです、何かすごいこと やって見せてもらえませんか！？	すごいことって言われたって、今はほら、 ミケが暴れまわるだけで……。 ごめんね……本当にごめんね……。
VS エルザ	……魔王ミケランジェロ。 ここで討ち滅ぼしたいけれど、放置して 刺激するなと命令されてるし……はぁ。	あの、よかったですね。いつものミケに そんなこと言ったら大変ですけど、 今はそれよりも大切な目的があるから……
VS はぁと	あれ？　よりぷー？ 今日はすごくご機嫌みたいだね♪ 何かいいことあったの？	……あ、そうかな、愛乃さん？ 確かに、ちょっとがんばるつもりだけど…… そんなに顔に出ちゃってるのかな……。
VS 冴姫	や、安栖さん……？　どうしたの？ だって、そんな笑顔でやる気に満ちてて…… まるで別人みたい……。	廿楽さん、そんなことないよー。 私、いつだってやる気いっぱいだよ。 えへへ、がんばろうね、ミケ♪
VS 神依	ミケランジェロはさておき…… 安栖、何があった？ ミケランジェロから魔道に誘われたのか？	朱鷺宮先輩、そんなことありませんよ。 私とミケは前からいつだって仲良しです♪ 知らなかったんですか？　えへへ。
VS このは	むー……。みけらんじぇろどのが このはをにらんでおりまするー……。 安栖どのは何故に笑顔でありまするかー？	このはちゃん、ミケの目つきが 悪いなんていつものことだよ。 気にしなくていいと思うな♪
VS 舞織	この様な事を申し上げるのは恐縮ですが…… 安栖さん、物欲に囚われてはなりません。 どうか、改めてください。	そんな、物欲だなんて……。 春日さん、私、みんなのためにミケと一緒に 次元の歪みを封じてるんだよ！　ホント！
VS 美鳳	魔王ミケランジェロだけでなく、その契約者 安栖頼子まで戦闘意欲が充実しています。 何か、裏があるのではないでしょうか？	それは言いがかりだと思うな！ 私とミケは、関東の未来、強いては 世界の行く末を憂いて行動してるんだよ！
VS リリカ	おっと、ヨリコ&ミケじゃん♪ ちょうどイイから、邪魔しちゃえ～っと。 ここの次元の歪みはアタシが封じてやる～♪	もう、リリカ！　私とミケの目的知ってて そんな意地悪しないでよ！ 私もミケも、これに賭けてるんだから！
VS リーゼロッテ	メガネ、何か悪いもの食べた？ 性格変わってる。	何も悪いものなんて食べてないよ。 ミケとフレンチクルーラーを半分こにして、 お互いに協力し合うことを誓っただけで。
VS きら	ちょうど暴れたい気分だったんだよ。 ──おい、インチキ魔王とお供の変態！ ちょっとこのきら様と力比べでもしないか？	あれ？　聞き違いかな……？ 今、私がミケのお供って聞こえた気が……。 耳は悪くないし、気のせいだよね♪
VS フィオナ	はぅ。お願いがあります。その「魔王」の 肩書きをなかったことにしてもらえると、 私の夢は壊れないんですけど……。	それは無理だと思うな……。 ミケの唯一の自慢だから……。

イベントA1 VS キャサリン

戦闘前……

●キャサリン　おわっ。なんや、けったいなんがおるで。ヨドガワ、データベース照会や。……ほー。アレで魔王かいな。……ぷぷっ♪
●ミケ　おい、貴様。今、我輩を見て笑ったな？　鉄屑に担ぎ上げられて偉くなったつもりか？　気に入らんな、その思い上がり！
●頼子　どうしてかなぁ……。ミケの短気にも、指差されて笑われるのにも慣れてきちゃったよ……流されやすいなぁ。
●キャサリン　なんや、自分ら？　ウチとやる気なんか？　おっしゃ、やったるでー！　どっからでもかかって来いや！

戦闘後……

●ミケ　どうした、小娘？　この程度か？　大きいのは鉄屑の形状と態度だけか？　身の程知らずがッ！
●頼子　ミケ、もうそろそろやめようよ。この子をいじめたってフレンチクルーラーはもらえないと思うよ？　ね？
●キャサリン　……なんや、ちょいおかしいで？　このふたり、どないなっとんねん？　ヨドガワ、データベース照会……。
●キャサリン　……はぁ！？　なんやこのねえさん！？　御苑女学園聖霊力測定ぶっちぎりてっぺん？　ホンマのバケモンはねえさんっちゅーオチ？

イベントA2 VS ペトラ

戦闘前……

●ペトラ　はじめまして、魔王ミケランジェロ。私は、西欧聖霊庁対策実行本部特務1課ペトラ･ヨハンナ･ラーゲルクヴィスト。
●ミケ　ほう、聖霊庁の狗にしては我輩に対する態度を弁えておるではないか。……それで、何を企んでいる？
●頼子　ミケ、そういう言い方は失礼だよ。ちゃんと立場のある人が礼を尽くしてくれてるんだから。
●ペトラ　お気になさらずに。物質界で力を失った哀れな魔王討伐の前に、名を名乗ったまで。──では、お別れですわね。

戦闘後……

●頼子　そうだよ……。いくら礼儀正しくたって聖霊庁の人だもんね。本来ならミケは正真正銘の敵だよね……。
●ミケ　頼子、貴様……平和ボケでも進んだのか？　聖霊庁はかつて我輩を封じた怨敵だ！　和解した憶えは微塵もないわッ！
●頼子　ミケ……説得力ないよ……。フレンチクルーラー1年分って言われたら、すごく嬉しそうだったよ……。
●ペトラ　1ヶ月前の真相を隠蔽するだけでなく、こんな最優先排除対象を野放しにするなんて日本聖霊庁……何を考えているの……？

イベントB1 VS クラリーチェ

戦闘前……

●クラリーチェ　……ミケランジェロ陛下ではありませんか。まぁ、お久しぶりですわね。何年ぶりでしょうか？
●ミケ　おお、クラリーチェか。……どうやら物質体に束縛されたようだが、相変わらずというか、全く変わらんな。
●クラリーチェ　ありがとうございます。しかし、陛下は大変なダイエットに成功なされましたね。かつてのお姿が懐かしいですわ。
●クラリーチェ　──貴女が陛下の憑代を引き受けて下さった安栖頼子さんですね。私からもお礼申し上げますわ。
●頼子　あ……は、はい……。陛下って、ミケ、本当に偉かったんだ……。信じられないよ……う～ん……。
●クラリーチェ　こうして物質界で陛下のお目にかかれるのも何かのご縁。久々にそのお力を示してくださいな。

戦闘後……

●ミケ　ハッハッハー。どうだ、クラリーチェ。例え本来の姿と力を失えども、我輩が真の魔王であることに変わりはない。
●ミケ　……あと、そろそろいつもの口調に戻れ。妙にかしこまる貴様は気持ち悪いわ。
●クラリーチェ　あら、つれませんわね～、陛下。物質界での生活を楽しんでいらっしゃるようで何よりですけれど──
●クラリーチェ　陛下が魔界を離れている間に、勢力図はかなり塗り替えられてますわ。なるべく早めに戻られてはいかがかしら？
●頼子　賛成！　私もそう思うよ、ミケ。早く魔界に帰った方がいいと思うな！　きっとみんな心配しているよ！
●ミケ　帰れるものなら既に帰っておるところだ。いい加減、現実を見ることも覚えろ。なぁ、頼子？

頼子さんに突撃Q&A

Q.1　「東京事変」が終わった後、まず最初になにをしましたか？：お風呂で寝て風邪をひいて親に怒られちゃった……。
Q.2　「東京事変」が終わった後、友達は増えましたか？：うん、なんだか急に知り合いが増えたよ。結構、うれしいかな……なんて。

イベントB2 VS クラリーチェ

戦闘前……

●クラリーチェ　あらあら……ミケランジェロ陛下……。お久しぶりです……けれど、できればお会いしたくありませんでしたわ。
●頼子　ミケランジェロ陛下……って、ミケのこと？　え〜……似合わないよ、陛下なんて。ミケはミケの方がいいな。
●ミケ　頼子、やかましい。——さて、クラリーチェ。貴様がよもや物質界に存在しているとは驚きだが……
●ミケ　我輩の首でも獲りに来たか？　貴様にしては珍しく、意欲的な魔力の波が流れてくるぞ。
●クラリーチェ　ええ、お察しの通りですわ。私、実は今は、西欧聖霊庁対策実行本部特務1課に所属する身の上でして……。
●クラリーチェ　魔王ミケランジェロを発見次第、即刻排除——とペトラに厳命されていますの。陛下、覚悟はよろしいでしょうか？

戦闘後……

●頼子　ちょ、ちょっと、やめて！　ふたりとも！　ミケも！　クラリーチェさんも！　やめて！　落ち着いてよ！
●頼子　わ、私にはその、クラリーチェさんの立場とかよくわかりませんけど、それでもミケの知り合いなんですよね？
●頼子　ミケだって、クラリーチェさんのことは良く知ってるんでしょ？　仲良くしなきゃ！　友達同士でケンカなんて……絶対ダメだよ！
●ミケ　いや、クラリーチェは友達ではなく、臣下の娘であってだな……フン、まぁいい。頼子に免じて、ここで終わりにしてやろう。
●クラリーチェ　陛下がそうおっしゃるなら、私もここで。……安栖頼子さん、貴女のおかげで命拾いしました。感謝いたしますわ。
●頼子　……………………はぁ〜、よかったぁ……。腰が抜けちゃったよぉ〜……。

仇討ちイベントA　CPU頼子用メッセージ

発生条件

●リリカを倒している
●プレイヤーがはぁと、冴姫、神依、このは、舞織ではない

●ミケ　頼子、放せ！　我輩の邪魔をするな！
リリカは親友の娘にして我輩の友。
仇のひとつもとらねば魔王の名折れ！
●頼子　——あの、どうしてリリカを？
私が納得できる理由を聞かせてください。
そうでないと、私……。お願いします……！

仇討ちに対して勝利

●頼子　誤解されたり恨まれたり因縁つけられたり。
こんなことになるから、
誰かと争ったりするのって嫌いだよ……。

●ミケ　頼子、あやつから襲い掛かってきたので、
我輩、やむなく全力で貴様を守ってやった。
さぁ！　フレンチクルーラーを買って来い！

●頼子　ミケ！　もうケンカは絶対ダメ！
前に飼ってたネコも甘噛みできたんだから、
ミケも甘噛み憶えてよ！

VS. アンジェリア

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●ミケ　貴様、その寝ぼけた発言、我輩を魔王ミケランジェロと知ってのことかッ！？　返答次第では生かしておかんぞ、小娘ッ！
●謎の少女　あー？　そんなみすぼらしい格好で何を粋がってるんだか。ぷっぷくぷー♪　私の子分になりたければ素直になれって♪
●頼子　ミケ、落ち着いて。青筋浮き出てるよ……。——そこのあなたも、ミケを刺激しないで。こんな感じでも本当に魔王らしいから……。

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前〜……。よくもやりやがったな〜……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●ミケ　魔王の顔に唾を吐く真似をしておきながら、そう易々と逃げられると思うかッ！——頼子、追うぞ！　地獄を教えてやるッ！

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●ミケ　ほう……これはなかなかの結界だ。まるで1ヶ月前の東京上空を彷彿とさせる。我輩に力が漲る程のエーテルが溢れておる。
●？？？　——そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●頼子　えーっ！？　嘘ぉっ！　英国聖霊庁長官ミルドレッドさん……！　ど、どど、どうしてここに！？
●ミルドレッド　久しいね、安栖頼子と魔王ミケランジェロ。私は光のアルカナ·ミルドレッド。アンジェリア·アヴァロンの守護聖霊……。
●ミルドレッド　今の私なら、ここを中心に境界溶融現象を引き起こすぐらいは造作も無い。……姉さんが、望むなら。
●アンジェリア　ふふん♪　ミルドえらい！　よくやった！　聖霊界からどくどくエーテルが流れてるぞ。お姉ちゃん、だいまんぞくー♪
●アンジェリア　……で、お前、どうするんだ？　私は原初の世界っていうのが見たいんだ。物質界と聖霊界がひとつになった世界をな。
●頼子　どうするって……そんなの駄目だよ！　ミケ、お願い、私に力を貸して！　今、私たちであの人たちを止めないと……！
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。——いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

エンディング

●頼子　あ……終わったの？　や、やったぁ！　うん、私、がんばった！　それじゃ、危なくなる前に帰ろう、ミケ！
●ミケ　ハッハー！　頼子、よくやった。これで我輩と頼子、それぞれの輝かしい未来は約束されたも同然だ！
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように——
●アナウンサー　——消えた！？　………………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返します。………………もう、限界かも……。

数日後——

●ミケ　よし！　頼子、急げ！　帰るぞ！　モタモタするな、バカ者！
●頼子　ミケ、そんなに慌てないでよ。わかってるってば〜。
●ミケ　わかっとらん！　貴様、わかっとらん！　聖霊庁と約束した報酬、フレンチクルーラー1年分……。
●ミケ　その最初の1ヶ月分が今日届くのだ！　走れ頼子！　ええい、まどろっこしい！　飛ぶぞ、頼子！　落ちるなよ！
●リリカ　おーい、ヨリコー♪　どっか遊びに行こっかー♪
●頼子　ミケ、やめてぇ〜〜〜！　あ〜ん！　リリカ、ごめん！　埋め合わせは今度するから〜〜〜〜！
●リリカ　え？　ちょっ、ヨリコ、ミケ！　……………………………………はー。つまんね。サキでもからかって帰ろ……。
●クラリーチェ　ごめんくださいな♪　聖霊庁から陛下と安栖頼子さんにご所望の品をお届けにあがりましたわ。
●ミケ　ついに来たかーッ！　クラリーチェ、気が利くではないか！　ハッハー！　褒めてつかわす。
●頼子　えーっ！　私の分も来たんですかー！　やったぁ！　早く帰って来てよかったぁ！
●頼子　これが……伝説の魔法使い、M☆ランジェロがたった1冊だけ書き残した魔道書の原本……。がんばってよかったよ！
●クラリーチェ　失礼ですけど、安栖さん。もしや、ご存知ありませんの？　その本の著者はミケランジェロ陛下ですわ。
●頼子　…………………………………………え？
●ミケ　うむ、我輩がフェルフネロフと共に日本に来て間もない頃だったか……。金に困ってな……ふたりで飯も食えず……。
●ミケ　そんな時、我ら魔族の初歩の初歩の魔術について落書きをすると喜んで金をくれるという変な人間がいてな。
●ミケ　調子に乗って山ほど落書きをしてやったらそいつが後生大事に本にしたようだな。うむ、懐かしいではないか。
●頼子　え？　ええ？　えーっ！？
●ミケ　しかし……なぁ、頼子。我輩は普段からもっと高い魔術を貴様に教えているつもりだったが……。
●クラリーチェ　陛下の教えを知らず知らずに初歩から学ぼうだなんて、安栖さんは陛下を敬愛していらっしゃいますのね♪
●頼子　そ、そんなぁ〜〜〜……。私、こんなつもりじゃ……。私の努力を返してよミケのバカぁ！！

バッドエンド

●頼子　あれ……急に頭がクラクラしてきた……。何だか、ぼんやり光が見えるような……？　もしかして、これって膨大な魔力が——！？
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●ミケ　寝惚けた事を言うなッ！　真の魔王である我輩を前に、貴様らごとき下衆の思い通りになると思うなッ！
●アンジェリア　私の思い通りになるかどうか。それは今からのお前たち次第なんだろ？　ま、楽しみにしてるよ。
●頼子　……ミケ、どうしよう？　ミケほど状況を正しく理解はしてないけど、ものすごく良くない状況なんだよね……？
●リリカ　……………………………………よっし。気合い入れて行くか。
●クラリーチェ　そんな張り詰めたお顔をなさっていては、本来なら上手くいくはずの事さえも失敗してしまいますわよ。
●リリカ　……うるさいな。アンタにンなこと言われる筋合いないってーか、アタシ、急いでんの。
●クラリーチェ　陛下と安栖頼子さんの救出ですわね？　私もお力になれると思いますわ、フェルフネロフ公のお嬢様。
●リリカ　……………………ふーん。ま、いっか。アンタのこと、今だけは信用する。——ヨリコ、アタシが行くまで待ってろー！

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

頼子さんに突撃Q&A

Q.3 「東京事変」で闘った相手の中で、気になる人はいましたか？：みんなすごかったよ。私、邪魔だったんじゃないかな……。
Q.4 「東京事変」の後、ミケとの関係はいかがですか？：うーん、どうなんだろう？　前ほどギスギスしてないと思うよ。

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	……え？　私なの？
キャラクターセレクト　10秒待機	選んで欲しいような、欲しくないような。
キャラクターセレクト　15秒待機	私じゃ決められないよ……。
キャラクター決定	よし、嫌だけどがんばらなきゃ！
聖霊契約呪文演出	エロイム、エッサイム、我は求め訴えたり。
ストーリーモード　登場演出動作	逃げないからおろしてよぉ！／㋯ うわっはっはっはー。／きゃぁ！
対戦前　登場演出動作	㋯ にゃーお。／ミケ、ケンカはダメだよ……きゃぁ！／㋯ 寝ぼけるな、馬鹿者！／ぐすっ……やだなぁ……。
敗北演出(1本目)	はう～／㋯ 下衆の分際で、いい度胸だ。
勝利2本目A(ストレート勝ち)	え!?　いやぁーっ。／㋯ い～い気分だ、なぁ頼子よ。／うぅ～。目が回る……。
勝利2本目B(通常勝ち)	ちょ、ちょっとミケ！／㋯ ハッハー。／え!?　あ～ん、メガネメガネ……。㋯ きらーん。
勝利2本目C(瀕死勝ち)	㋯ フレンチクルーラーでも食べにいくかぁ。／後で買ってあげるから！　やめてぇ！
引き分けA(1本目)	㋯ なんだとぉ……。／あー、こわかった。
引き分けB(2本目)	㋯ ふざけるなッ！／仕方ないかな
判定負けA(1本目)	㋯ こっ、この、無礼者が！／ほっ。よかった……。
判定負けB(2本目)	㋯ このまま終われるかッ！／やっと終わった……。
攻撃(弱)	うぅ……。／だめ……。／㋯ ギャァ！／㋯ フゥゥッ！
攻撃(中)	うぅ。／やだ。／㋯ シャーッ！／㋯ フギーッ!!
攻撃(強)	いや！／だめ！／㋯ フゥゥッ！
ふっ飛ばし	㋯ 吹き飛べ。
打ち上げ	㋯ 吹き飛べ！
空中特殊攻撃	㋯ 下衆が！
投げ動作	㋯ ひゅぅ！
襲い来る地獄の制裁	㋯ ひざまずけッ！（弱）／㋯ ひれ伏せッ！（中）／㋯ 頭が高いわッ！（強）
吹き上がる奈落の苦悶	行かないでー！／㋯ ここかぁー！
降り注ぐ魔界の報復	㋯ 死ねぃ！
古のタリズマン	門をあけよ。／㋯ ビーム。
世界を統べる魔王の威光	㋯ 魔王の御前だぞ！（発生）／ミケ、落ち着いてよぉ！㋯ 平伏せんか、愚か者！
世界を統べる魔王の威光(強化版)	㋯ 畏れよ！　崇めよ！／み、ミケ、どうしちゃったの？／㋯ 魔王の威光を刻み込め！

生死を御する禁忌の魔術	㋯ 頼子、今、助けてやるぞ！／やだっ、何か入ってくる……!?
生死を御する禁忌の魔術(強化版)	㋯ 貴様の命を捧げてもらおうか！／こ、怖い、なにこれ!?
生死を御する禁忌の魔術(フィニッシュ)	あああぁぁぁーっ！
古のタリズマンを安全に作る方法　発生	永遠の門を開けよ。
天地を焦がす魔界の劫火　発生	㋯ 開け、魔界の門！（地上）／㋯ 死に絶えよぉッ！（空中）
天地を焦がす魔界の劫火	たーすーけーてー！／もうだめぇ～……。（フィニッシュ）
アルカナ必殺技	来たれ。／開け。／出でよ。
アルカナ超必殺技	我が導きに従え。／我が求めに応えよ。
アルカナブラスト	汝が仇を地に還さん。
アルカナフォース	この地を汝の祭壇と為さん。
アルカナブレイズ(溜め)	この地に在りし聖霊よ。
アルカナブレイズ(汎用)	我は命ずる、アルカナよ、秘儀を明かせ。
アルカナブレイズ(ディウー･モール)	我は求める、我は訴える。ディウー･モール！　お願い、助けて！
ダメージ(弱)	きゃぁ！／いやぁ！／㋯ がっ！／㋯ のぉお！
ダメージ(中)	きゃぁ！／ゆるしてぇ！／㋯ なっ!!／㋯ おのれ!!
ダメージ(強)	いやぁ!!!／たすけてぇ!!!／㋯ がっ!!!／㋯ んごっ!!!
受身	㋯ この程度！（地上）／㋯ つまらん！（壁）／㋯ ぬるいわ！（空中）
投げ失敗	え!?
ダウン(1本目)	いやああぁ～っ！／㋯ 無礼な！
ダウン(2本目･通常)	きゃあああぁぁぁあ～っ！／㋯ バカなー！
ダウン(2本目･特殊)	ミケえぇぇぇ！／㋯ 頼子おー！
コンティニュー待機	続けた方がいいと思うな！
コンティニュー決定	ミケ、がんばろうね！
ゲームオーバー	そ、そんなの困るよぉ～。

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対1人目
がんばって練習して、経験を積んで、
私も立派な魔法使いを目指さなきゃ！
……だからって実戦はないよ、ミケ。

乱入対戦前・対2人目
2回目の実戦……。
心臓がばくばくで……息苦しいよ……。
うう～……くらくらするよ……。

乱入対戦前・対3人目
実戦はこれで3回目……。
まだ3回目なのぉ！？
……もう、やめてもいいかも。

乱入対戦前・対5人目
㋯ ハッハッハー！　遠慮はいらんぞ？
全ては頼子のためを思えばこそだ！
5回程度の実戦では全く足りんわ！

乱入対戦前・対10人目
ねぇ、ミケ、もう実戦10回目だよ？
そろそろ帰って休んだ方がいいと思うな。
宿題もあるし、本も読みたいんだけど……。

乱入対戦前・対20人目
㋯ 我輩、心を鬼にして頼子を鍛える。
20回程度の実戦は準備運動だぞ、頼子！
……決して我輩、暴れたいわけではないぞ。

乱入対戦前・対30人目
こ、これで実戦30回目……。
ミケ、帰ろうよ……。
フレンチクルーラー買ってあげるから……。

乱入対戦前・対50人目
㋯ どうだ、頼子？　これで実戦も50回目だ。
少しは魔術の何たるかがわかり始めたか？
よし、さらに暴れ——いや、経験を積むぞ！

乱入対戦前・対100人目
ミケぇ……これで100回目だけど……
何もわかんないよ……疲れただけで……。
私……きっと魔法使いに向いてないよ……。

乱入対戦前・汎用1
えーっ！？　もう次なのぉ！？
もっとゆっくりでいいのにぃ～……。

乱入対戦前・汎用2
私だってがんばりたいけど、
実戦って怖くて痛いからヤダよぉ！

乱入対戦前・汎用3
ミケは「修行は実戦が最も効率的だ」
って言うけど……やっぱり怖いよ……。

乱入対戦前・汎用4
㋯ 次の奴、さっさとかかって来んか！
頼子に休む暇を与えるな！
我輩が暴れられんではないか！

乱入対戦前・汎用5
㋯ 頼子、うなだれている暇はないぞ！
全ては貴様を強く育てるためだ。
立て！　泣き言は聞かんぞ！

乱入対戦前・汎用6
㋯ 頼子が貴様を叩きのめす。
我輩の威光が示される。
今後はこの流れで魔王の威厳を保とうか。

勝利・アルカナブレイズ（専用）
見てる……見てるよ、ディウー・モールが
……私の方を……すごい顔で……。
もうこんなのやだなぁ……ぐす……。

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
やっぱりアルカナの力ってすごいんだね。
私の魔法じゃこんなことはできないよ……。

勝利・アルカナ超必殺技1（専用）
私がこんなこと言うのもおかしいけど、
ディウー・モールってすごくずる賢いから
……あんまり怒らせない方がいいと思うな。

勝利・アルカナ超必殺技1（汎用）
何とかなってるみたいだけど、
アルカナの力を制御するのって
やっぱり大変だよ……。はぁ……。

勝利・アルカナ超必殺技2（専用）
私を鍛えるためだか何だか知らないけど、
もうちょっと正々堂々としたアルカナと
契約させて欲しかったよ……ミケ。

勝利・アルカナ超必殺技2（汎用）
うん、これぐらいのレベルだったら
私でもアルカナの力を
ちゃんと制御できてるみたい……♪

勝利・クリティカルハート
はぁ……はぁ……。
目が……目が回るぅ～～……。
気持ち悪いよぉ……。ミケのバカぁ～……。

勝利・超必殺技（体力半分以上）
㋯ 下衆が愚鈍が蒙昧がッ！
我輩こそ世界を統べる魔王ミケランジェロ！
この名を死しても忘れるなッ！

勝利・超必殺技（体力半分以下）
やり過ぎだよミケぇ！　どうしてこんなに
いつもいつも酷いことばっかりするのぉ！？
私、暴れてるだけのミケは大っ嫌い！

勝利・必殺技（体力半分以上）
㋯ ウワッハッハッハー！
己の分も弁えぬ下郎めが。誰に向かって
牙を剥いたのか、少しは考える知能を持て！

勝利・必殺技（体力半分以下）
ご、ごめんなさい！
本当に、ごめんなさい！
——ミケも！　ちゃんと謝って！　心から！

勝利・通常技1（体力半分以上）
やっぱり、ケンカはやだよ……。
痛いし怖いし疲れるし……。
家で本を読んで、のんびりしたいな……。

勝利・通常技2（体力半分以上）
㋯ フッフッフッフ……。
貴様の中に我輩の威光が刻まれたようだな。
今後は我輩を畏れ敬う事を忘れるな。

勝利・通常技1（体力半分以下）
あ～ん……。私のお小遣いだけじゃ、
ミケを食べさせていけないよ……。
誰か助けてよぉ～……。

勝利・通常技2（体力半分以下）
㋯ 頼子、腹が減った。何か食い物をよこせ。
まぁ、言うまでもなく、我輩、
フレンチクルーラーを所望しておるぞ？

勝利・同キャラクター1
やだ！　ドッペルゲンガー！？
……あ、でも、世の中には
良いドッペルさんもいるんだし、平気かな？

勝利・同キャラクター2
疲れてるのかなぁ……。
私とミケのそっくりさんがいたような……。
とりあえず気のせいってことでいいかな。

勝利・同キャラクター3
㋯ 魔王の威厳も尊厳も、貴様にはまるでない。
我輩を崇拝することは大いに結構だが、
行動には責任を持て。

アーケードモードクリア1
あ、やっとアーケードモード終わったの？
はぁ～……。怖いし疲れるし……。
それじゃあ、私、帰るね。

アーケードモードクリア2
最後まで遊んでくれてありがとう。
……お礼を言う方が正しいんだろうけど、
手を抜いてくれた方が楽なんだけどな……。

アーケードモードクリア3
う～ん……。最後までやり遂げると、
趣味とか学校の勉強以外でも
何だか楽しいような錯覚を起こしちゃうよ。

アーケードモードクリア・スコアランクイン
えぇ？　スコアランキングって……何？
よくわからないけどやだ！　やだってば！
関わると面倒くさいことになりそうだもん！

アーケードモードクリア・スコア2位達成
スコアランキング2位？
それ間違ってるよ。採点ミスだよ、きっと。
そういうのはテストで起こればいいのに。

アーケードモードクリア・スコア1位達成
そんなぁ！　スコアランキング1位～！？
はぁ……やだなぁ……目立つよ、そんなの。
何事もほどほどがいいんだよ？

ロケテスト仕様
あ……？　終わったのかな？
やけに早かったのは製品版じゃないから？
はぁ……製品版は長いんだ……そっか……。

コンティニュー待機

「↓↘→ と攻撃ボタン」と唱えると
ミケが「襲い来る地獄の制裁」……って
そんなことしなくていいのに……。

「←↓↙ と攻撃ボタン」と唱えると
ミケが「噴き上がる奈落の苦悶」……って
苦しみより幸せをみんなに……。

空中で「↓↙← と攻撃ボタン」と唱えると
ミケが「降り注ぐ魔界の報復」……って
いつもミケが報復されることばっかり……。

㋯「↓↘→ と攻撃ボタン」と呪文を唱えよ。
我輩が「襲い来る地獄の制裁」を
下衆どもに下してやるわ！

㋯「←↓↙ と攻撃ボタン」と呪文を唱えよ。
我輩が「噴き上がる奈落の苦悶」を
下衆どもに与えてやるわ！

㋯「↓↙← と攻撃ボタン」と呪文を唱えよ。
我輩が「降り注ぐ魔界の報復」を……
——おお、呪文は空中で唱えるようにな。

→↘↓↙←→ と攻撃ボタンで
古のタリズマンを作る用意が
できるんだけど……その後がなかなか……。

古のタリズマンの作り方だけど……
↑↙↖↗↘↑ とか ↑↘↗↖↙↑ とか
↓↗↘↙↖↓ とか ↓↖↙↘↗↓……えぅ。

「生死を御する禁忌の魔術」っていうのが
→↘↓↙← と AB（ゲージ消費）で
できるけど……ちょっと苦手かも……。

「↓↘→ と AB（ゲージ消費）」と
呪文を唱えよ。我輩の本来の姿、
「世界を統べる魔王の威光」を拝め！

古のタリズマンの作成に成功している間に
→←↙↓↘→ と AB（3ゲージ消費）で
ミケが「天地を焦がす魔界の劫火」だって。

㋯ 頼子が古のタリズマンに成功している間に
「→←↙↓↘→ と AB（3ゲージ消費）」と
呪文を唱えよ！　魔界の劫火を見せてやる！

ほっとしたような……悔しいような……。
ちょっと複雑かも……。

………………………………………ほっ。

もう今日はここまででいいんじゃないかな？
私、疲れてへとへとだし……
続きは明日でも大丈夫だよ。

㋯ フレンチクルーラーだ。
我輩にはフレンチクルーラーしかない。
故に、最後まで戦い続けなければならん！

㋯ 貴様、敗因を言ってみろ。
——わからんか？
貴様が我輩の足を引っ張るからだろうがッ！

㋯ よし、我輩が今から10を数える。
数え終えた時、先程の戦闘まで時間が戻る
——ような気がする。

※ ㋯=ミケ

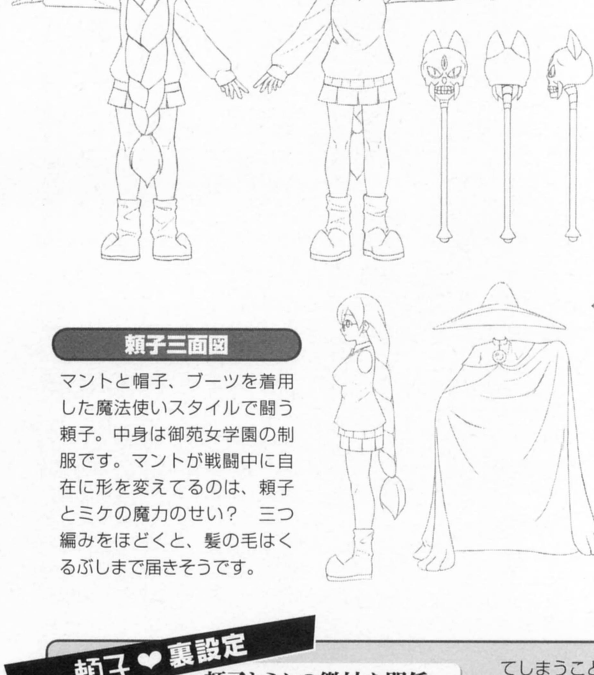
頼子さんに突撃Q&A

Q.5　リリカ、クラリーチェら魔族をどう思いますか？：どうって……なにがですか？　最初にちょっとびっくりするだけで普通じゃないかな。
Q.6　新しい聖女が日本にやってきましたが、気になる人はいますか？：みんな実力も個性も強すぎて……ついていけないよ……。

安栖 頼子
線画設定集

エンディング線画

前作に引き続き、涙目のエンディングを迎えてしまった頼子。次こそはきっと……ね！



頼子三面図

マントと帽子、ブーツを着用した魔法使いスタイルで闘う頼子。中身は御苑女学園の制服です。マントが戦闘中に自在に形を変えてるのは、頼子とミケの魔力のせい？　三つ編みをほどくと、髪の毛はくるぶしまで届きそうです。

魔のアルカナ　ディウー・モール

ずる賢くて正々堂々としていない(頼子談)魔のアルカナ、ディウー・モール。巨大な鎌を携えたその姿は死神をほうふつとさせますが、しっかり羽も持っています。

頼子❤裏設定
～頼子とミケの微妙な関係～

数十年前に神依と闘い、弱ったところを、舞織の母に封じられた魔王ミケランジェロ。当時の環境庁・境界維持対策本部の地下施設――現在の御苑女学園・旧校舎の地下で厳重な監視下に置かれるが、これを頼子が(リリカのいたずらのせいで)呼び出してしまうことになる。その瞬間から、頼子とミケは離れられなくなってしまっている。実は物質界で自らのエーテル体を維持できないほど弱ってしまったミケは、頼子の膨大な聖霊力の供給を受け続けなければ存在が消えてしまうのである。ここまで追い詰められたことがなく、しかも過去に人間と契約をしたこともないミケはそれに気付かない。

クラリーチェは初見でそれに気付き、彼女の見立てでは、そろそろ離れてもミケが消失することはないはずである。

しかし、驚くべきは仮にも魔王と呼ばれる存在をあっさりと維持できる聖霊力を供給し続けられる頼子の潜在能力の高さであろう。

頼子さんに突撃Q&A

Q.7　これからの闘いを控えたミケに一言。：その質問、おかしくないですか？　これからの闘いって……私、何かやるんですか？
Q.8　これからの闘いを控えた頼子さんへ、ミケさんから一言。：我輩から言うことはない。頼子の成長に期待する。それが我輩のダンディズム……。(ミケ)

大道寺 きら

私が征服する世界に余計なことをするな！

大道寺きら。現在小学５年生。弱冠 11 歳で聖霊物理学の博士号を取得した天才少女。自立型エーテル伝導体（スライム）を従え、世界征服計画に乗り出すが、聖霊庁に身柄を拘束され、未遂に終わってしまう。罪状を全て白紙に戻す代わりに、関東一円に大量発生した次元の歪みへの対策協力を持ちかけられ、断腸の思いで受話した。

「おのれ聖霊庁！　うさんくさい組織の分際でこのきら様に司法取引を強制してパシらせた借りは高く付くぞ！」

メッセージデータ

通常戦闘会話

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●きら
ペトラ	聖霊物理学の権威、大道寺きら。１ヶ月前、ミルドレッドから何を依頼されたのか——教えて下さいませんこと？	あ？　知るか、バカ。あんな三流と私に接点があるか！　もうちょっと考えて喋れ！
ゼニア	……風邪を引く前に帰れ。	いいか、風邪はバカが引くんだよ。そして私は天才だ。余計な心配——へぶっ！　……鼻にゴミが入った。ゴミだ、ゴミっ！
ドロシー	えーっ！？　それって何なんですか！？　すごい手品だ……。全然、タネも仕掛けもわかんないや……。	くっくっく……天才魔術師とやらでもこのきら様の発明は理解できまい——って、これは手品じゃなくて科学だ！　グズが！
エルザ	へぇ、すごいな……。これが噂の自立型エーテル伝導体か……。いや、つい感心してしまったよ。	このきら様の発明の素晴らしさがわかるか！　よし、貴様を世界征服計画再開の時にはヨーロッパ支部長にしてやるぞ！
クラリーチェ	あらまぁ、素敵な乗り物ですわね。聖霊科学だなんて可笑しな学問と思ってましたけど……感心しちゃいますわ♪	そういえば、かなり前に貴様ら魔族が手を貸して造った神霊兵器とかいうヤツ……何か知っていることがあれば教えろ。
はぁと	ねーねー、きららん。まだ世界征服とか言ってるのかなー？　そろそろ考え直してもいいと思うよー♪	世界征服のことはいい。それよりも「きららん」って誰だ！？　私か？　まさか私のことかッ！？
冴姫	……聖霊庁からの協力要請に応じたって本当だったの？　世界征服計画はどうしたの？	それは嫌味のつもりか？　おい？　拒否できない司法取引を協力とか言うな！　世界征服はこの取引が終わったら再開だ！
神依	無理をする事はない、大道寺。事情はわからんでもないが、己の意に添えぬ任に従う必要はあるまい。	フン、このきら様は王様なんだよ。私が支配する世界を、ほんのちょっとだけ崩壊の脅威から守ってやってるだけだ。
このは	大道寺どのは何やら大変なことになっていると噂は伺っておりまするー。何かお力になれることはありませぬかー？	ぬぐぐぐぐ……！　やかましいわッ！　犬に同情される覚えはないぞ！　このきら様をバカにするなぁ～～～ッ！
舞織	その後、お加減はいかがでしょうか？　躍起にならなくても、私も千年守様も、それに海外の聖霊庁の方も控えていますよ。	大きなお世話だ、バカ！　貴様らの力なんぞ誰が当てにするか！　私ひとりで十分過ぎるわッ！
美凰	きら、お久しぶりです。次元の歪みは博士と私に任せ、きらは世界征服計画を進めてください。	……殴るぞ？　泣かすぞ？　どのツラ下げて貴様らが私にそれを言うんだ、おい！？
リリカ	ぶぶーっ！　あーっはっはっは！　世界征服を企む王様が司法取引に応じて聖霊庁にコキ使われてるしー！　ぶーっ！	……おい、貴様。わかってるのか？　貴様はこのきら様の逆鱗に触れたんだ。泣かすぐらいじゃ済まさんぞ！
リーゼロッテ	………………………………………ぷっ。みじめだね。	今この場で殺してやりたいところだが、私が世界征服を達成したら、貴様は即、矯正施設送りだ。その時まで我慢してやる！
頼子	やっぱりね、暴力は良くないよね！　みんなのために役立ってこそだと思うよ！	やかましい、変態！　力の使い方も知らんヤツがキレイ事を……！　私には私のやり方があるんだよ！
フィオナ	あ、大道寺さん。ご機嫌……はぅっ！　も、ものすごく悪そうです……。……どうしよう、逃げた方がいいかな？	そうか、単純な事に気付かなかったが……この大量の次元の歪みは貴様のせいか？　——おい、逃げるな！　おい！　コラ！

イベント A1 VS キャサリン

戦闘前……

●美凰　きら、お久しぶりです。その後、第2次世界征服計画の立案は順調ですか？

●きら　……その前にやることができたんだよ。物事には順序というものがあるからな、計画の基礎段階を推し進めているところだ。

●明芳　今、聖霊庁に協力している本当の理由は江古田の御爺様と御婆様に迷惑をかけたくないからでしょ？　このツンデレ♪

●きら　明芳、貴様……今、何と言った？　このきら様を、どうしようもなくつまらん分類に収めたな？　貴様、泣かしてやるぞ！

戦闘後……

●きら　おい、取り消せ、明芳！　よくもこの私をヘドが出るほど低俗な表現で呼んでくれたじゃないか。あン？

●明芳　イ・ヤ♪　だって、本当のことだし。この子は素直じゃないわね～。

●美凰　落ち着いてください、きら。祖父母を敬う気持ちを評価されて、何故そこまで怒りをあらわにするのでしょう？

●きら　き、貴様ら……ったく、天然をふたりも相手にするのは本気でめんどくさいわッ！　もういい！　勝手にしろ、バカどもめ！

イベント A2 VS ペトラ

戦闘前……

●ドロシー　あれ？　キミは？　ショーの手伝いなんて頼んでないけど……。

●きら　あン？　貴様、何を言っている？　ショーの手伝い？　貴様の？　この私が？　バカか！　どこを見てモノを言ってる！？

●ドロシー　え……？　どこって……その格好はステージ衣装じゃないの？

●きら　貴様、面白いことを言うじゃないか？　フォーマルかつ機能的なこの服装を理解できないのなら、理解させてやるぞ！

戦闘後……

●きら　さぁ、脱げ。それとも脱がしてやろうか。

●ドロシー　え？　脱げって、服を？ボクが？　どうして？　なんで？意味がわからないよ！

●きら　バカか、貴様は。着替えてもらうんだよ。私と同じフォーマルかつ機能的な——あッ！　おい、コラ！　逃げるなッ！　待て！

●ドロシー　やだよ！　ボク、そんな服ヤダ！　逃げるに決まってるよ！　意味がわからないよ！

イベント B1 VS キャサリン

戦闘前……

●キャサリン　こんなとこにおったんかー。何でやろなー。自分ホンマ目立ってんのになかなか見つかれへんで、きら。

●キャサリン　ま、ええわ。ここで会ったが100年目。感動の再会も束の間、長年の決着をここでつけたろーやないか！

●きら　誰かと思えばキャシーか。何回やられても懲りないヤツとは思ったがまさか日本まで来るとはな。

●キャサリン　アホ、なんべんもやられてへんわ。正味の話、まともに数えてへんけどな、ほぼイーブンや、イーブン。多分タイや。

●キャサリン　せやから、きらをどつき回してケリつけたろ思って、ウチが来てやってん。覚悟はええかー？　いわしたるでー！

●きら　貴様のバカ面を見てると、意味もなく殴りたくなってくる！　久々に暴れてやるぞ、キャシー！

戦闘後……

●きら　あーっはっはっはっは！　聖霊機工学の結晶も大したことないな！

●きら　しかし、貴様の惜しみない探究心と努力と、このきら様と戦うために日本に来たことを評価して、今日は引き分けにしてやろう！

●キャサリン　……あかんわ。きら、やり直しや。そこはちゃうで。もっと激しくツッコミ入れなあかんトコやで。

●キャサリン　自分な、今までいっぺんでも引き分けとか言うたことあったか？　きら……ヘタレになってもうたなぁ……。

●きら　——おい、キャシー。ヘタレだと？　このきら様が？　……覚悟はいいか？今から泣くまで殴りまくってやるわッ！

●キャサリン　せや！　それでこそきらや！　ぜんぶぜんぶ、受けたるでー！　ウチの浪速のド根性に火がつくでー♪

きらさんに突撃Q&A

Q.1　「東京事変」が終わった後、まず最初になにをしましたか？：世界征服計画の大いなる第一歩、日本征服を明芳と美凰に阻止された。……貴様、知ってて聞いてるだろ？

Q.2　「東京事変」が終わった後、友達は増えましたか？：独裁者に友達なんか必要だと思うのか？

イベントB2 VS キャサリン

戦闘前……

●キャサリン　んなっはっはっは。ようやっと見つけたで！　めっちゃ久しぶりやなぁ、きら。
●きら　おお、キャシー、久しぶりじゃないか。私が大学院の研究所を辞めて以来だな。相変わらず頭が悪そうで安心したぞ。
●キャサリン　はっはーん？　自分、ウチを昔のウチやと思わん方がええんとちゃうかー？女児3分会わざれば刮目して見さらせ、や！
●きら　その成長速度は何のウィルスだ？その場の勢いだけで適当なことを言う癖、いい加減直したらどうなんだ、おい？
●キャサリン　テキトーちゃうわー！　アホーっ！　ま、ええわ。実力でわからせたる。ウチのヨドガワを甘く見んといてやー！
●きら　面白いじゃないか！貴様と直接やり合うのは久しぶりだ。せいぜい楽しませてもらおうか！

戦闘後……

●きら　おいおい、なんだこれは？　努力は認めてやるが、デカイだけか？
●きら　ダンボールとアルミホイルで作る夏休みの自由研究ロボットでももうちょっとマシなんじゃないのか？
●キャサリン　なんでやねん！　なんで勝たれへんのや！ウチ、めっちゃがんばってんでー……。せやのに、なんでや……。
●きら　お、おい、キャシー！そこまで落ち込まなくてもいいだろうが？……あー、ったく。
●キャサリン　アホーッ！　ちゃうわーっ！　そこは「貴様程度のバカが私に勝てると思うな！」って毎度のようにののしらんかい！
●きら　おい！？　何だ、それは！　貴様、一体私にどうしろって言うんだ！？　付き合ってられんわッ！

仇討ちイベントA　CPUきら用メッセージ

発生条件

●美凰を倒している

……最近、私も初めて知ったぞ。
人間、本気の本気で頭にくると
逆に冷静になるんだな。
聖霊庁のつまらん司法取引で
イライラしているところに美凰の損壊……。
貴様、脳ミソぶちまけて死んでみるか！？

仇討ちに対して勝利

たまには全力で暴れないと肩がなまる。
リターンマッチはいつでもいいぞ！
私が牛乳を飲んでいるとき以外ならな！

形だけの薄っぺらい友情ごっこなら
夕焼けの運動場のはじっこでやってろ。
私を巻き込むな、バカ。

いやな、貴様らの弱さがあんまり過ぎて、
ほんっっっっっとにどうしてくれようかと
考えているところだ。私が鍛えてやろうか？

VS. アンジェリア

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●きら　クソ生意気なチビが……。今、私は猛烈に機嫌が悪いんだよ。泣かされたくなかったらとっとと失せろ。
●謎の少女　お前、口悪いなー……。頭の悪さがにじみ出てるぞ？うぷぷ♪　バーカバーカ♪
●きら　バカだと……？　教えてやるぞ、ガキ！　このきら様をバカ呼ばわりした奴はクソバカなんだよ！　よーく憶えとけ！

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●きら　おい、ちょっと待てクソバカ！　まだ殴り足りん！　もっと殴らせろ！　貴様、逃げるなと言っているだろうが！

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●きら　顔の形が変わるまでブン殴るところだが……私を出迎える趣向としては面白いぞ。1ヶ月前の再現とは、なかなか凝っている。
●？？？　――そう。次元の歪みを拡張する結界。この地域で最も聖霊界に近い時空、霊峰富士の上空ならではと言えるかな。
●きら　――となれば、当然、貴様の登場か。面白くなってきたじゃないか。そう思うだろ、ミルドレッド・アヴァロン。
●ミルドレッド　久しいね、大道寺きら……。私は光のアルカナ・ミルドレッド。アンジェリア・アヴァロンの守護聖霊……。
●ミルドレッド　今の私なら、ここを中心に境界溶融現象を引き起こすぐらいは造作も無い。……姉さんが、望むなら。
●アンジェリア　ふふん♪　ミルドえらい！　よくやった！　聖霊界からどくどくエーテルが流れてるぞ。お姉ちゃん、だいまんぞくー♪
●アンジェリア　……で、お前、どうするんだ？私は原初の世界っていうのが見たいんだ。物質界と聖霊界がひとつになった世界をな。
●きら　お前らみたいな化物になりたくもないし、化物ばっかりの世界にも興味はない！私が征服する世界に余計なことをするな！
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。――いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

エンディング

●きら　はーっはっはっはっは！　身の程も知らんグズがふたりになったところでこのきら様に勝てるわけないだろうが！
●きら　これで聖霊庁とのパシリ契約も終わりだ。――よし！とっとと帰って今日は牛乳飲んで寝るぞ！
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように――
●アナウンサー　――消えた！？……………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも……。

翌日――。

●きら　くっくっく……。自由だ。私は自由だ！　はーっはっはっはっは！　ついに自由になったぞ！
●きら　とにかく、これから再び世界征服計画を実行できるわけだが……。計画を練り直す必要があることは認める。
●きら　実行から365日で終了という期限は絶対に守らなければ面白くない。時間をかければバカでもできるからな。
●きら　それに、自宅とは別の秘密基地が必要だ。候補はいくつかあるが……機材をそろえる時間も必要だから急ぐか。
●きら　よしよし……いい感じじゃないか。今日はノートにペンが進むぞ。今度こそ完璧な計画を立案するぞ！
●美凰　きら、ようやく無罪放免ですね。おめでとうございます。
●博士　ちょっと、きら。貴女、まだ世界征服とか企んでるの？一度、中国の私の研究所まで来なさい。
●博士　私が付きっきりで、儒教の何たるかを細胞レベルで理解できるまで漬け込んであげるわよ。
●きら　余計なお世話だ、バカ。貴様らには1ヶ月前に裏切られたからな。次の計画では貴様らを障害と判断するぞ。
●キャサリン　おーい。きらー。アホの代名詞、大道寺きらはどこやー？
●きら　……この不愉快な声は、キャシー！　貴様、まだ日本にいたのか！
●キャサリン　おー、おったおった♪　いやな、ウチな、せっかく日本に来てん。せやのに、何も結果を出してへん。
●キャサリン　こらあかんわー思ってな。きら、勝負や！　ステゴロタイマンや！　まー、ウチが怖いんやったらしゃーないな。
●きら　いいだろう。場所を変えるぞ。新たな世界征服計画の第一歩は、キャシー、貴様をプチのめすことに決定だ！
●きら　とぉりゃー！　くらえ、キャシー！
●キャサリン　おっしゃー！　きらー！　歯ぁくいしばりやー！
●美凰　博士、どうしましょう？　仲裁すべきでしょうか？
●博士　ま、ほっとけばいいでしょう。素手でじゃれあってるだけなら、周囲に被害も出ないし。
●キャサリン　おわー！　何すんねん！　殺す気か、ぼけー！　あほんだらー！
●きら　くたばれ、キャシー！　私の新・世界征服計画のために！うおりゃあああああぁぁ～～～～～ッ！！

バッドエンド

●きら　うおぁっ！　何だこれは！？　こんな膨大なエーテルの流入はまったく笑えんぞ！
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●きら　私が支配するはずのこの世界に何て事をしてくれるんだ、このグズどもめ！　泣かしてやるぞ！
●アンジェリア　うぷぷ♪　お前、本っ当に面白いなー♪　どうにか生き残ってみせろ。そしたら私の子分にしてやるからな♪
●きら　ぬぐぐぐぐ……！　この屈辱は、忘れんぞ！　必ず死ぬほど恥ずかしい目に合わせてやる！
●キャサリン　あれ、けっこうヤバイんとちゃうか？　何や、きらがあの辺にいてるっぽいし……ったく、しゃーないな！
●キャサリン　ここでウチがヨドガワでごごごごごー言うて、ええ感じにきらを助けたるしかないな！
●明芳　その話、乗ったわ！　キャシー、私と美凰も協力するわね。
●美凰　急ぎましょう、博士、キャサリン。このままでは境界溶融現象にきらが巻き込まれてしまいます。
●キャサリン　ホンマかー？　明芳と美凰が手ぇ貸してくれるんは嬉しいなー♪　――おっしゃ！　ほな、行くでー！

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

きらさんに突撃Q&A

Q.3　「東京事変」で闘った相手の中で、気になる人はいましたか？：つまらん質問をするな。どいつもこいつもグズばかりだ！
Q.4　実際に間近で見て、美凰やテリー淀川の完成度はいかがでしたか？：ああ、私とは微妙に畑違いだが、良くできてるぞ。……おい、今のは明芳にもキャシーにも言うなよ。美凰にもだ！

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	あーあー、わかってるわかってる。
10秒待機	お前、このきら様に踏まれたいんだろ？
キャラクターセレクト　15秒待機	だったら、まず私を選べ。わかったな？
キャラクター決定	きら様最強伝説の始まりだ！
聖霊契約呪文演出	アルカナよ、つべこべ言わずに、その力を私によこせ！
ストーリーモード　登場演出動作	ギャフンといわしてやる！　ギャフンとな！
対戦前　登場演出動作	ふん。このきら様が直々に相手をしてやろう！
敗北演出(1本目)	覚悟はできてるんだろうな？
勝利2本目A(ストレート勝ち)	弱い弱い弱すぎるわッ！
勝利2本目B(通常勝ち)	ひざまずけ！　媚びろ！　この私に！
勝利2本目C(瀕死勝ち)	ごくっごくっごくっ。……ぶはぁ。勝利の後の一杯はやめられんな！
引き分けA(1本目)	ふざけるな！
引き分けB(2本目)	やってられんわ！　このっ！　おまえがグズグズしてるから！
判定負けA(1本目)	がっでーむ！
判定負けB(2本目)	寝ぼけるな！　この役立たずのごくつぶしがーッ！
攻撃(弱)	てぃっ！／ふんっ！／おらっ！
攻撃(中)	ふんっ!!／それっ!!／おらっ!!
攻撃(強)	てぃっ!!!／そらっ!!!／でやぁ!!!
ふっ飛ばし	とぉりゃー！／とぉりゃー!!(溜め成立)
打ち上げ	おりゃあ！／おりゃあ!!(溜め成立)
空中特殊攻撃	つぶれろ！
地上➡+強攻撃	クラーッシュ！
きら様ドライバー	泣いて謝れ！
フライングきら様ドライバー	つかまえたぞ！
大道寺バンカーバスター	ひっかかったな！(A)／そこを動くな！(B)／逃がさん！(C)
(フライング)きら様ドライバー／大道寺バンカーバスター(共通フィニッシュ)	だっしゃあ！
脳天直撃バックドロップ	頭カチ割るぞ！
江古田式　共通発生	ザコが！
江古田式ロケット砲　成立	目障りだ！
江古田式ランドマイン　成立	とっとと起きろ！
アルマゲドンバスター　発生	何様のつもりだ！
フライングアルマゲドン　発生	うっとうしいわ！
アルマゲドン共通(1段目)	ファイナル！／ウルトラ！／スーパー！／グレート！／ハイパー！
アルマゲドン共通(2段目)	ワンダフル！／パーフェクト！／ヴィクトリー！／ジャンピング！／ダイナマイト！／デンジャラス！／フライング！／アルマゲドン！
アルマゲドン共通(フィニッシュ)	バスター!!
ラストアルマゲドンドロップ(発生)	いいかげんにしろ！
ラストアルマゲドンドロップ	死ぬほど恥ずかしい目にあわせてやる！／このきら様に歯向かう愚か者めが！
アルカナ必殺技	やれ！／しゃらくさい！／グズめ！
アルカナ超必殺技	図に乗るな！／思い知れ！
アルカナブラスト	泣かせてやるぞ！
アルカナフォース	来た来た来たぁーっ！
アルカナブレイズ(溜め)	泣き喚いても手遅れだ！
アルカナブレイズ(汎用)	愚か者め！　よほど死にたいのか！
アルカナブレイズ(ニプトラ)	もがき苦しめ！　ニプトラ、餌だ。食え！
ダメージ(弱)	がっ！／げふっ！／ぐはっ！
ダメージ(中)	むっ!!／ぐはっ!!／貴様!!
ダメージ(強)	がっ!!!／げふっ!!!／許さん!!!
受身(地上)	フン。(地上)／おっと。(壁)／ハンっ！(空中)
投げ失敗	おいっ!?
ダウン(1本目)	なにィ!?
ダウン(2本目・通常)	このきら様がーっ！
ダウン(2本目・特殊)	ぐはあああぁぁぁ〜っ！
コンティニュー待機	このまま引き下がれるかッ！
コンティニュー決定	よし、それでいい。
ゲームオーバー	バカな！　この私が……!?

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対 1 人目
このきら様に歯向かうグズ 1 号は貴様か？

乱入対戦前・対 2 人目
貴様はグズ 2 号ということで、
叩きのめしてやる。

乱入対戦前・対 3 人目
次！　グズ 3 号。さっさとかかってこい！

乱入対戦前・対 5 人目
ったく面倒くさい連中め。
ブチのめされたい奴、1 列に並んでろ！
グズ 5 号！　こっちに来い！

乱入対戦前・対 10 人目
フン。ストレス解消には悪くない。
グズ 10 号。
貴様も私のストレス解消に役立て。

乱入対戦前・対 20 人目
貴様らグズ程度は何人まとめて相手をしても
何の問題もないが、ま、遊びだしな。
次はグズ 20 号と軽く遊ぶか。

乱入対戦前・対 30 人目
やはりグズはグズか。
遊びとはいえ遊びすぎるのも退屈だ。
グズ 30 号、少しは楽しませろ！

乱入対戦前・対 50 人目
このグズどもめ！　弱すぎるわッ！
逆にストレスが溜まってイライラだ！
グズ 50 号、貴様への期待は大きいぞ！

乱入対戦前・対 100 人目
ダラダラと気がつけばグズ 100 号か。
記念に貴様と遊んでやろうじゃないか。
好きな死に方を言え。再現してやるぞ？

乱入対戦前・汎用 1
次、時間がもったいない。
効率重視でさっさとこい！

乱入対戦前・汎用 2
次に屈辱まみれになりたいグズはどいつだ？

乱入対戦前・汎用 3
次から次によくもこれだけ
グズが集まったな！　貴様ら、マゾか？
お望みどおりにしてやろうじゃないか。

乱入対戦前・汎用 4
フン、身の程も知らんのか、グズめ！
わからせてやる手段はいくつもあるが、
ブン殴るという肉体共通言語を採用するか！

乱入対戦前・汎用 5
グズの分際でこのきら様にたてつく気か？
――よかろう、相手をしてやろう。
今さら土下座しても手遅れだぞ！？

乱入対戦前・汎用 6
私にケンカを売りたければ、
一般相対性理論ぐらい理解してからにしろ。
バカめ。

勝利・アルカナブレイズ（専用）
ニプトラ……また私ごと丸飲みか？
貴様とは一度、どっちが上なのか、
ハッキリさせる必要がありそうだな……！

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
アルカナとかいう不定形な存在は
私にコキ使われるのが一番幸せだ。
はーっはっはっは！

勝利・アルカナ超必殺技 1（専用）
陸の上で溺れるなんて貴重な体験をしたな。
ニプトラが素直に私の言うことを聞けば
これぐらいのことは楽勝なんだがな。

勝利・アルカナ超必殺技 1（汎用）
このきら様の手を汚さずに勝つ。
くっくっく……。
アルカナもなかなか便利じゃないか。

勝利・アルカナ超必殺技 2（専用）
ニプトラの水をもっとかけてやろうか？
貴様が水着に着替えて泳げるぐらいの
水たまりなら作ってやるぞ。

勝利・アルカナ超必殺技 2（汎用）
私の命令に素直に従うヤツは大好きだぞ。
私の足を引っ張るなよ、アルカナ。

勝利・クリティカルハート
貴様の座り心地、なかなかよかったぞ。
褒めてやる。
うわーっはっはっはっはっは！

勝利・超必殺技（体力半分以上）
貴様への要求はみっつだ。
まず詫びろ。もっと媚びろ。そのうえ跪け。
――さぁ、やれ。自分の意思で。

勝利・超必殺技（体力半分以下）
貴様は今から私が言う単語を覚えろ。
勝利、征服、支配、独裁――あと天才。
全て私を表すための言葉だ。

勝利・必殺技（体力半分以上）
はーっはっはっはッ！
このきら様は無敵だ！
天才と一般人その他大勢の差を思い知れ！

勝利・必殺技（体力半分以下）
わかるか？　何事も経験だ。
このきら様にケンカを売るとどうなるか……
受講費はタダにしてやる。復習しとけ。

勝利・通常技 1（体力半分以上）
うわーっはっはっはっはっはっはーっ！

勝利・通常技 2（体力半分以上）
ま、しょせん貴様らグズどもは
私の輝かしい未来への踏み台だ。
抵抗するだけ痛い目に遭うぞ？

勝利・通常技 1（体力半分以下）
私は強い。貴様は弱い。
これは理屈でも理論でも数式でもない。
常識だぞ！

勝利・通常技 2（体力半分以下）
各個撃破というのは効率が悪いな。
本来なら私は戦略を得意とするのであって
戦術なぞ知ったことではないというのに。

勝利・同キャラクター 1
世界を征服するのは私ひとりだ！
貴様には公園の砂 1 粒もやらんぞ！

勝利・同キャラクター 2
今から貴様の矯正を実行してやる。
ケツ百叩きと電気アンマ、どっちがいい？
……言っとくが、私は怒ってるぞ。

勝利・同キャラクター 3
ほほう、貴様、なかなか良く似せたな。
きら様そっくりコンテスト 1 位確定だ。
その栄誉を称えてゲンコツ百発くれてやる！

アーケードモードクリア 1
アーケードモード、クリアか。
私の実力ならば当たり前のことだからな、
嬉しくとも何ともないぞ。

アーケードモードクリア 2
アーケードモード、クリアだと？
いいか、クリアするだけなら誰でもできる！
このきら様はその上が必要なんだよ！

アーケードモードクリア 3
貴様程度の実力では私とは釣り合わん。
死ぬ気で練習しろ。満足するな。
もうちょっと実力をつけて出直してこい。

アーケードモードクリア・スコアランクイン
おお、スコアランキングか。
私を褒め称える制度の発足か。……あン？
1 位じゃない？　バカにするな貴様ッ！

アーケードモードクリア・スコア 2 位達成
スコアランキング 2 位だとーっ！？
ありえん！　そんなことは認めんぞ！
私にふさわしいランキングは 1 位だけだ！

アーケードモードクリア・スコア 1 位達成
そうか！　スコアランキング 1 位か！
くっくっく……はーっはっはっはっは！
よしよし、よくやった。褒めてやるぞ。

ロケテスト仕様
おい？　まさかこれで終わりなのか？
私はまだ暴れ足りないぞ！
製品版なんて待ってられるか！　バカ！

コンティニュー待機

きら様ドライバーのかけ方は
レバー 1 回転と攻撃ボタンだ！
とりあえず 1 万回練習しとけ！

フライングきら様ドライバーのかけ方は
空中で ⬇↙⬅ と攻撃ボタンだ！
反射神経を鍛えとけ！　わかったな！？

大道寺バンカーバスターのかけ方は
➡↘⬇↙⬅ と攻撃ボタンだ！
ボタンで性能が変わるからな！　いいな！

脳天直撃バックドロップのかけ方は
大道寺バンカーバスターでザコどもの
頭をカチ割った瞬間に攻撃ボタンだ！

江古田式ロケット砲のかけ方は
➡⬇↘ と A ボタンだ！
空中のグズどもをブン投げてやれ！

江古田式グレネードのかけ方は
➡⬇↘ と B ボタンだ！
空中のクズどもを引きずり下ろしてやれ！

江古田式ランドマインのかけ方は
➡⬇↘ と C ボタンだ！
ホーミングから追撃してわからせてやれ！

レバー 2 回転と AB（ゲージ消費）で
アルマゲドンバスターだ！
100 万回練習しとけ！　泣き言は聞かん！

➡↘⬇↙⬅ × 2 と AB（ゲージ消費）で
フライングアルマゲドンだ！
空中でやるんだ。フライングだからな！

レバー 3 回転と AB（3 ゲージ消費）で
ラストアルマゲドンドロップだ！
やればできる。忘れるな。できるんだ！

近付いて投げろ。跳んで投げろ。
ガードして投げろ。相殺して投げろ。
これが勝利の方程式だ！　わかったな！？

CE ボタン同時押し（ゲージ消費）で
アルカナブラストだ！
フン、こんなものなくても私は強いぞ！

やられた分は倍にして 2 乗にして
そこから 100 倍にしてやり返す！
わかったな！？

フン、やってくれるじゃないか。
おかげで怒り狂って
どうにかなってしまいそうだぞ！

私は時間の無駄が大っ嫌いなんだよ。
さっさと続けろ。
急げ！　私の命令がきけないのか！？

牛乳が足りん。買って来い。
それから続行だ。
牛乳を飲めば私は無敵だぞ！

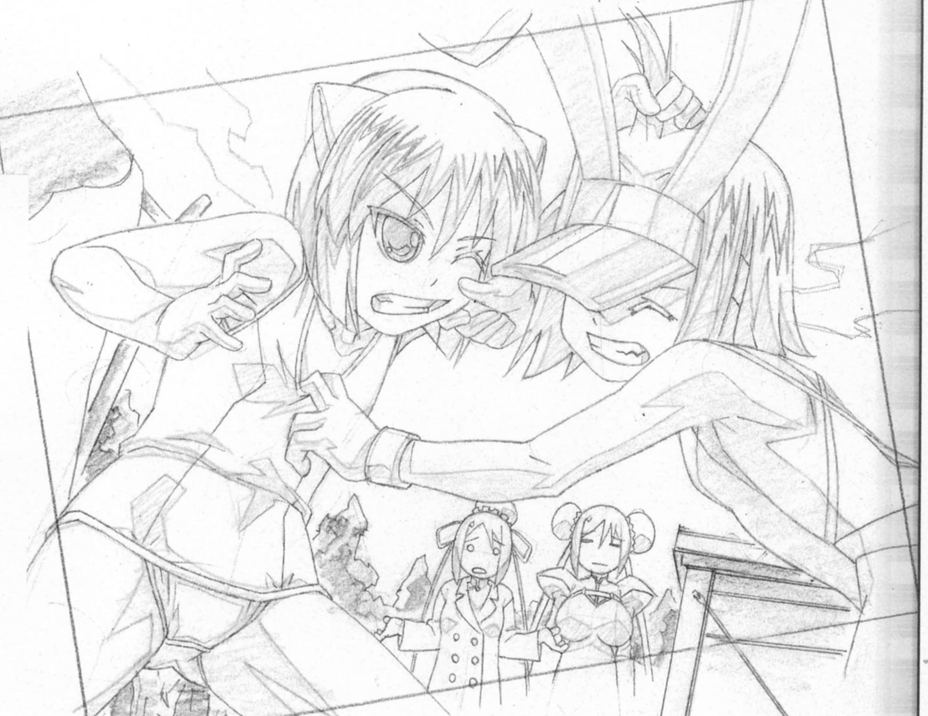
負けっぱなしで許されると思うか？
勝ちに行くぞ。とりあえず勝つんだよ。
それで負けはうやむやにする。

貴様のミスで私が負けたんだ！
少しでも悪いと思っているなら続けろ。
いいな？　わかったな？　わかったのか！？

きらさんに突撃Q&A

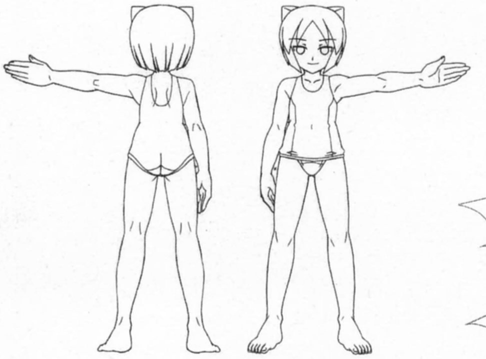
Q.5　最近も夜な夜な世界地図を作っておられるのでしょうか？：貴様は矯正施設に送ってほしいのか……!?
Q.6　前回はスクール水着の素晴らしさを伺いましたが、スペアは何着持っていますか？：いちいち数えたことなんかない。まぁ、多い方なんじゃないのか？

大道寺 きら
線画設定集



エンディング線画

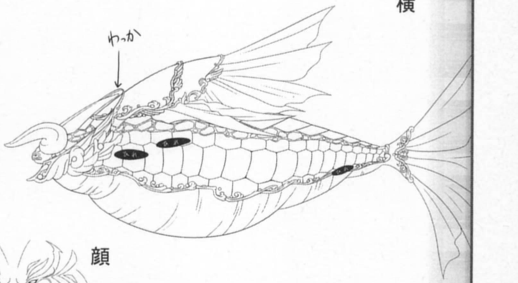
聖霊庁との司法取引を終え、再び世界征服へと乗り出したきら。しかし、そこに立ちはだかるのは……！　仲良きことは美しい？



水のアルカナ　ニプトラ

きらと契約している水のアルカナ。元は世界で最も大きな古代魚だけあって、全アルカナの中でも一番の巨体を持つ。左右のヒレは翼と化しており、聖霊としての大きな特徴になっている。

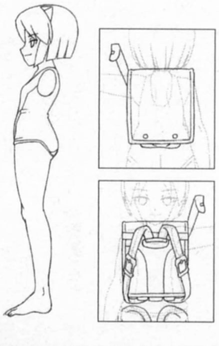
横



顔

きら三面図

フォーマルかつ機能美にあふれた服装に身を包んだ大道寺博士。断じてステージ衣装ではありません。背負っているランドセルという名のバックパックにも、世界征服のための重要なアイテムが詰め込まれている……はずである。



きら❤裏設定
～最近の世界征服計画事情～

聖霊庁から持ちかけられた司法取引を無事に成立させたきらは、第2次世界征服計画の立案を始めた。

今回はかく乱と陽動と身の安全を考慮して、都内数ヶ所に拠点（という名のアジト）を複数用意することを前提としている。祖父母に迷惑をかけないようにしている心遣いであることは、何があっても認めない。

また、前回の計画が失敗に終わった最大の原因、明芳と美凰の裏切りは大変な問題である。しかも、新たな障害として宿敵キャサリンの登場が挙げられる。だが、この三人を味方につけることができれば計画は一気に進む。同盟、あるいは「邪魔をしない」という約束を取り付けるだけでも構わない。しかし、敵となるならば、新兵器開発を計画に組み込む必要があるので何とか交渉で済ませよう――。

牛乳で晩酌しながら、大学ノートにきらにしか解読できない言語（要するに字が汚い）が延々と書き綴られていく……。

きらさんに突撃Q&A

Q.7　新しい聖女が日本にやってきましたが、気になる人はいますか？：私に対抗できるのはキャシーぐらいじゃないのか？　……おい、今のもキャシーには言うなよ。

Q.8　ライバルのキャサリンさんが来日されましたが、一言どうぞ。：いつでもかかってこい。また遊んでやるぞ。キャシーと私ではそもそも実力に差があり過ぎて勝負にはならんからな。忘れたとは言わせないぞ。あれは私が大学の研究所で日本産の牛乳を取り寄せようとしていた頃のことだがな――（長いので以下略）

フィオナ・メイフィールド

不可抗です、って……はぅ、無視ですか。

フィオナ・メイフィールド。２年前、次元の歪みの影響で聖霊界へ転移した為に物質体を失って高次の存在となった少女。１ヶ月前、ミルドレッドの進化の儀式にそれとは知らずに加担し、関東一円を崩壊の危機に陥れてしまう。その影響が大量の次元の歪みとなって出現。責任を感じ、次元の歪みを封じるためにフィオナは再び聖霊界から関東を訪れる。

「これは私とお姉さまの責任……。みんなに迷惑かけちゃダメ。私だけでなんとかしなきゃ……。がんばるんだから！」

メッセージデータ

通常戦闘会話

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●フィオナ
VS ペトラ	――フィオナ・メイフィールド。 この目で見て確信しましたわ。 ミルドレッドの計画の全貌をお話なさい！	………………ごめんなさい。 それは……それだけは、無理です。 お姉さまの名誉に関わりますから……。
VS キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ――ほほー、メイフィールド事件の本人！ なーなー、聖霊になったら内臓どうなんの？	はわぁ！　考えたこともありませんよー！ 考えたくもありませんから 訊かないでくださいー！　怖いですー！
VS ゼニア	……匂うな、フィオナ・メイフィールド。 貴様が隠している何かが……匂う。	隠してませんよー。何も隠してませんよー。 気のせいですー、きっと気のせいですー。 あと、私に会った事は忘れてくださーい。
VS ドロシー	うーん、メイドさん……。 メイドさんがボクのステージに加われば 今よりもきっといいステージなる！	あの、私、ステージに上がるなんて 一言も言ってませんよ？　聞いてますか？ 恥ずかしいからお断りしますよ？
VS クラリーチェ	フィオナ・メイフィールドさん。 聖霊になった気分はどうですか？　ちなみに 人間になった私は毎日が楽しいですよ♪	そ、そうなんですか……。いいなぁ……。 でも、きっと私と同じで、 いつか元に戻りたくなると思いますよ……。
VS はぁと	あーっ？　フィオぽん！　久しぶりだね♪ またあっちの世界から来たの？ もしかして……次元の歪みのせい？	この次元の歪みはお姉さまと私のせいです。 ですから――ですけど、その、ぽん？ フィオぽんって……ぽん？　ぽんですか？
VS 冴姫	……フィオナ？　どうしてここに？ 次元の歪み……そうね、皮肉なものね。 こんな時しかフィオナに会えない……。	サキちゃん……ゆっくりお話したいけど、 今は時間がなくて……ごめんね。 ……私、先を急がないと……それじゃ。
VS 神依	過ぎたことに気を病む必要もあるまい。 フィオナ・メイフィールド、お前は自分が 人に戻る方法だけを探していればいい。	そうも言っていられませんよ。 お姉さまと私が今の状況に陥れたんです。 ちゃんと責任はとらなきゃ、最低です……。
VS このは	わふ、もしやふぃおなどのではー？ ご無沙汰しておりまするなー♪ しかし、何故にこちらに参られましたかー？	う、うん、ちょっと……ね？　どうしても やらなきゃいけないことがあって……。 だから、またあとでね、このはちゃん。
VS 舞織	物質界を心配してくださるのは結構ですが、 ご自身のことを優先してください。 こちらには、心強い人が多くいますから。	それはそうかもしれませんけど……。 やっぱり、自分の失敗を、 誰かに押し付けるなんて嫌ですよ……。
VS 美凰	これほどの規模の次元の歪みがあれば 聖霊界から来るのも容易でしょう。しかし、 今回の事変はアナタの責ではありません。	今回の事変は誰がどう考えたって、 私とお姉さまの責任です。 おふたりこそ責任を感じないでください。
VS リリカ	あれ？　アンタ、またこっちに来たの？ サキとおんなじでクソ真面目っぽいし、 責任感じちゃってんだろね～。	あの、サキちゃんは確かに真面目だけど、 そ、その……クソ……は必要ないですよ。 あ、もちろん、私もいりませんよ。
VS リーゼロッテ	ドジメイド。 こんなところで何やってるの？	えっと、リーゼロッテさんと 同じ目的だと思いますよ。 次元の歪みを封じて回ってるんです。
VS 頼子	……あ、フィオナちゃん？ って、ごめんなさい、同い年なのに 「ちゃん」とか言っちゃって……。	いえ、「ちゃん」でいいですよ。 私の方が年下に見えるのは仕方ないです。 ……成長、止まってますから。
VS きら	遠目からでもこのきら様をイライラさせる 人影が見えるかと思えばクソガキメイドか。 何をしている？　私の邪魔か？	あの……成長が止まっているとはいえ、 私の方が大道寺さんより年上なんですよ？ ちょっとは年上扱いして欲しいです……。

イベントA1 VS きら

戦闘前……

●きら　――おお、クソガキメイドじゃないか。貴様、こんなところで何をやっている？

●フィオナ　うぅ～……その、大道寺さん、クソガキメイドって言うのはやめてください。あのですね、私の方が――

●きら　年上かもしれんが、そんなことは知らん。どうでもいいけどな、私は忙しいんだよ。邪魔するんなら、痛い目を見てもらうぞ？

●フィオナ　痛いのはイヤです！――って、どうしていつもそんなにケンカっ早いんですかぁ！？

戦闘後……

●フィオナ　あ、あのー……大丈夫ですか……？　その、そんなに酷いことにはならないように手加減はしたと思うんですけど……。

●きら　手加減？　手加減だと！？　貴様……ッ！　クソガキメイドの分際でこのきら様に手加減！？

●きら　貴様、何様のつもりだッ！？許さんぞ！　本気で泣かしてやる！　そこを動くな！　逃げるんじゃない！

●フィオナ　はわぁ！　そんなに怒らないでください！　わ、私だってケンカなんてイヤですよぉ。仲良くしたいんです！　わかってください！

イベントA2 VS ゼニア

戦闘前……

●ゼニア　ミルドレッド・アヴァロンの従者とされる写真の女と良く似てる……。同一人物と判断するに足る。匂うな……。

●フィオナ　はわんっ！　に、匂うってそんなぁ？……くんくん。汗には気をつけてますし、ちゃんと毎日お風呂にも入ってますよ……？

●ゼニア　…………………………フ、面白い。フィオナ・メイフィールド……。なるほど、匂う……。

●ゼニア　……本来の任務からは外れるが、この調査は利益になると判断する。貴様の時間を、少し貰おう。

戦闘後……

●フィオナ　あの、何を知りたいのかは存じませんけど、
もう……その、お姉さまのことは……そっとしておいていただけないでしょうか？

●フィオナ　それに、今はそんな場合じゃないんです。
たくさんある次元の歪みを早く封じないと、1ヶ月前よりも大変なことになります。

●ゼニア　……その通りだ。だが……それは私の仕事だ。
手出しをするな……いいな……？

●フィオナ　え？　……あ、はい。その、じゃあ、こちらはお任せしてもよろしいでしょうか？……では、はい、よろしくお願いします。

イベントB1 VS エルザ

戦闘前……

●エルザ　ヴァチカンで書類仕事ばかりこなしているとそれなりに物覚えがよくなるみたいだ……。君は……そう、フィオナ・メイフィールド。

●フィオナ　は、はい。そういうあなたはどちら様でしょうか？

●エルザ　西欧聖霊庁のエルザ・ラ・コンティだ。……他に何て言えばいいかな。ええと、趣味はガーデニング……。

●フィオナ　あなたがあの！　噂は聞いてます。……でも、ガーデニングが趣味なんですか。素敵ですね♪　私もお花大好きです。

●フィオナ　私も前はいっぱい育ててたんですけど、最近は冒険ばっかりでなかなか……だけど、聖霊界には見たことのない花もあるんです♪素敵ですね♪　私もお花大好きです。

●エルザ　……う、う～ん、困ったな。力尽くでも聞き出さなきゃいけないのに、やる気が削がれるなぁ……どうしよう？

戦闘後……

●フィオナ　あの！　ここでもうやめませんか？　私、あなたとは――あなたに限ったことじゃないですけど、やっぱりケンカは嫌いです。

●フィオナ　それに……その、あなたとは、もっと仲良くなれる気がするんです。……ダメですか？

●エルザ　…いや、ダメじゃない。私もそんなに乗り気じゃないしね。ただ、任務だから一応は訊かせてもらうよ。

●エルザ　1ヶ月前の東京上空の境界溶融現象と、ミルドレッドの失踪。その真相あるいは因果関係を教えて欲しい。

●フィオナ　………………はぅ、それは、その……。ごめんなさい……。

●エルザ　いや、無理に聞き出すつもりはない。ただ、いつか話して欲しい。……幸いにも、私も君も、時間だけはあるみたいだしね。

フィオナさんに突撃Q&A

Q.1　「東京事変」が終わった後、まず最初になにをしましたか？：サキちゃんに会えたこと。お姉さまとお別れしたこと。うれしいことと辛いことが同時にあって……泣いちゃいましたね……。

Q.2　「東京事変」が終わった後、友達は増えましたか？：みんな……素敵なお友達です……♪

イベントB2 VS エルザ

戦闘前……

●エルザ　フィオナ・メイフィールド。情報通り、本人に間違いない。……臭いな、何か裏がある。
●フィオナ　ふええぇぇ～～～んっ！　何でみなさんそんなこと言うんですかぁ！？　……香水でもつけた方がいいのかなぁ？
●エルザ　君はメイフィールド事件の当事者にしてミルドレッド・アヴァロンに極めて近い位置にいたと噂される存在……。
●エルザ　今回の関東一円に大量発生した各地の次元の歪みでも君の姿が目撃されている。……単純に無関係とは片付けられない。
●フィオナ　はぅ……確かに、無関係ではありませんけどみなさんの敵ではありませんよぉ。……信じて……もらえませんか……？
●エルザ　それは真実を語り聞かせてもらえれば容易に判断できることだ。私が信じるに値する話をお願いする。

戦闘後……

●フィオナ　……私は次元の歪みを全て封じて、また聖霊界に行かなきゃいけないんです。それだけなんです。
●フィオナ　だから……誰も私を見なかった、私に会わなかった、私と話さなかった……。それで、終わらせたいんです。
●フィオナ　あの……ダメでしょうか……？
●エルザ　……やれやれ、仕方ないな。そんな顔されちゃ、無理には訊けないよ。
●フィオナ　……ありがとうございます。今度、お礼に伺いますね。お名前をお伺いしてもよろしいですか？
●エルザ　西欧聖霊庁のエルザ・ラ・コンティ。普段はヴァチカンのどこかにいるよ。……気が向いたら、遊びにおいで。

VS. アンジェリア

ARCANAHEART2

戦闘前……

●謎の少女　ふっふっふ。待ってたぞ。お前のことはきらいだけど、素直に謝れば子分にしてやってもいいぞ。
●フィオナ　……あれ？　あなたは……確か前に一度、お会いしたことがあったと思うんですけど。その節は、お世話になりました。
●謎の少女　――おー！　思い出したー♪帰らずの谷でベソかいてたメイドかー♪それじゃ、今からベソかかしてやるぞ♪
●フィオナ　はわぁ！　なんですかそれはー！？　どうしてあなたと戦わないといけないんですかー！？

戦闘後……

●謎の少女　ぐす……っ。お、お前～……。よくもやりやがったな～……。
●謎の少女　ここの次元の歪みは小さいからエーテルが少なくて私が本気を出せないのに調子に乗りやがってー！　いい気になるな！
●謎の少女　あーむかむかするー！　もー怒ったー！　こんな世界なんかぶち壊してやるー！　お前なんかきらいだバーカ！
●フィオナ　不可抗力です、って……はぅ、無視ですか。……それより、あの人が飛んで行った方向、気になります……何か、おかしいです……。

真アンジェリア登場……

●謎の少女　お前、ほんっとにバカだなー。せっかく見逃してやったのに、追いかけてくるか普通？
●フィオナ　え？　えーっ！？　こ、これは……！　1ヶ月前、私が東京上空にお姉さまに言われて明芳博士と作った魔法陣……？
●？？？　――そう。次元の歪みを拡張する結界。久しぶりだね、フィオナ……。元気だったかい？
●フィオナ　う、嘘です、そんな……お姉さま……！　無事だったんですか！？　でしたら、一言ぐらい……うぅ……。
●ミルドレッド　私は光のアルカナ・ミルドレッド。アンジェリア・アヴァロンの守護聖霊……。お前の知ってる私ではないんだよ……。
●ミルドレッド　今の私なら、ここを中心に境界溶融現象を引き起こすぐらいは造作も無い。……姉さんが、望むなら。
●アンジェリア　ふふん♪　ミルドえらい！　よくやった！　聖霊界からどくどくエーテルが流れてるぞ。お姉ちゃん、だいまんぞくー♪
●アンジェリア　……で、お前、どうするんだ？　私は原初の世界っていうのが見たいんだ。物質界と聖霊界がひとつになった世界をな。
●フィオナ　どうして……同じ過ちを繰り返すんですか！　お姉さま、どうして！　どうして私をまたお姉さまと戦わせるんですか！
●アンジェリア　フン。私アンジェリアと妹ミルドレッド、最強仲良し姉妹の邪魔をするお前は死刑だ。――いじょ！

対真アンジェリア勝利後……

●アンジェリア　わーっ！　ちょっと待てばかーっ！
●アンジェリア　なんでなんでなんでなんでなんでーっ！？
●アンジェリア　……………………ミルド……ごめん……。

仇討ちイベントA CPUフィオナ用メッセージ

発生条件

●冴姫を倒している

……私、今、自分がよくわかりません。
胸がモヤモヤして、すごく気持ち悪くて、
でもそれは嫌な気持ちなのに抑えられない。
あなたがサキちゃんにしたことを思うだけで
私……どうにかなりそうで、
どうしたらいいのかわからないんです……！

仇討ちに対して勝利

ARCANAHEART2

そんなつもりじゃなかったんです。
ごめんなさい……。
本当に、ごめんなさい……。

次は、こんなふうじゃなくって、
仲良くお話したりしたいですね……。

自分を正当化する言い訳じゃないですけど、
その、もう一度、話し合いの機会があれば、
って思うんですけど……いかがですか？

エンディング

ARCANAHEART2

●フィオナ　どうしてこんなことになったんですか……？　どうして……お姉さま……。……泣いてもダメ、急がなきゃ。
●フィオナ　お姉さま……さよならです……。
●アナウンサー　ああっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように――
●アナウンサー　――消えた！？ ……………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返します。………………もう、限界かも……。

数時間後――。

●フィオナ　――それじゃあ、サキちゃん。私、向こうに行かなきゃ。
●冴姫　もっとゆっくりしていけば――って、フィオナがこっちにいられる時間は限られているものね……。
●はぁと　そっか……。じゃあ、みんなの分もまとめて……
フィオぽん、ありがとう！
●冴姫　……フィオナ、身体に気をつけて。変な物、拾って食べないで。ドジしないで。えぇっと、それから――。
●フィオナ　やだな、サキちゃん。私、しっかりしてるから心配いらないよ。……それじゃあ、行ってきます。
●フィオナ　……また、聖霊界。とりあえず、冒険は続けるけど、今日は帰って休まなきゃ。
●フィオナ　物知りドラゴンさんから借りたお部屋、埃溜まってないかな？あ、途中で果物取って帰らなきゃ。
●フィオナ　………………………………ただいまー。って言っても、誰もいないんですけど……。
●？？？　おかえり、フィオナ。
●フィオナ　え――――――――――――――ッ！？　お、お姉さまーっ！？
●アンジェリア　うるさいぞ、ベソかきメイド。　食事中なんだから静かにしろよー。
●フィオナ　お、お姉さまのお姉さままで――ッ！？って、ちょっと待ってくださ～い！　それ、私の集めてきた果物ですよぉ！
●アンジェリア　ケチ臭いこと言うなよなー。お前のせいでボロボロにされたんだから、お前の食料でエーテルを補給してるんだよ。
●ミルドレッド　すまないな、フィオナ。姉さんはこういう人だから……しばらく厄介になるよ。
●フィオナ　そ、それは、構いませんけど……。あの、その、大丈夫なんですか……？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みに飲み込まれたけど、エーテルの流れに上手く乗れたので、運良く聖霊界に押し戻されたよ。
●ミルドレッド　そうすると、お前のエーテルが強く残ってる場所が近くにあったから、勝手だけど、少し休ませてもらってたんだ。
●アンジェリア　そういうわけで、しばらく世話になるぞ♪
――ま、同じ英国淑女同士だ。仲良くしよーじゃないか♪
●ミルドレッド　フィオナ……今まで、お前には本当に辛い思いをさせてしまったね。本当に……すまなかった。許して欲しい。
●フィオナ　……もう、前の事は忘れましょう。お姉さまが無事でいてくださったんです。それだけで、私は……満足です……。

バッドエンド

ARCANAHEART2

●フィオナ　え？　あれれ？　急に体が楽に……。エーテルが溢れてますよ？　まさか！　始まっちゃったんですかぁ！？
●アンジェリア　おー♪　時間切れみたいだな。そうなんだろ、ミルド？
●ミルドレッド　ああ、次元の歪みが臨界に達した。これから境界溶融現象が発生する。……もう、止められない。
●アンジェリア　そうかそうか♪　これでお前の目的は達成されたんだな。よかったな、ミルド♪
●ミルドレッド　……ああ、そうだね。
●アンジェリア　じゃあ、私たちはさっさと引き上げるか。これから何がどうなるのか……。少なくとも、物質体はなくなるだろうなー。
●フィオナ　ダメです！　そんなのダメです！　すぐにやめてください！　お姉さま！　お願いです！
●アンジェリア　ミルドのメイドは私のメイド。私のメイドは私のメイドだ。これ以上、私に逆らうな。わかったな？
●フィオナ　そ、そんなぁ……。もう……間に合わない……。
●冴姫　行かなきゃ……。フィオナのところへ行かなきゃ……。また同じ事を繰り返したら駄目……。
●はぁと　冴姫ちゃん……。そんな辛そうな顔しないで。
●冴姫　……辛くないって言ったら嘘になるわね。でも、大丈夫。昔の失敗を取り返すだけだから……。
●はぁと　そうだよ、大丈夫。私も一緒に行くからね！　ふたりで一緒なら、何とかなるよね！
●冴姫　………………ありがとう、はぁと。はぁとが一緒なら、本当に何でもできそうな気がするわね……。

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

フィオナさんに突撃Q&A

Q.4　「東京事変」で闘った相手の中で、気になる人はいましたか？：あのですね、日本のシスター服、ミコって服が着てみたいです。
Q.5　聖霊界を冒険しているそうですが、醍醐味をお聞かせください。：物質界では絶対に味わえない大冒険ですよ♪　でも、ひとりは寂しいです……。

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	私……あの……。
キャラクターセレクト　10秒待機	みんなのように取り得があるわけじゃないですけど……。
キャラクターセレクト　15秒待機	それでも……いいんですか……？
キャラクター決定	はいっ！　がんばります！
聖霊契約呪文演出	我は求める、古の門より来たれ、守護天使。
ストーリーモード　登場演出動作	準備が！　まだ、準備中です！
対戦前　登場演出動作	もひもひー、ちょっとあっちに行っててね。
敗北演出(1本目)	まだ、あきらめません！
勝利2本目A(ストレート勝ち)	ふあぁぁぁぁ……。よかったぁ。
勝利2本目B(通常勝ち)	もひもひー。えへへっ。勝ちましたよー♪
勝利2本目C(瀕死勝ち)	はわぁ！　時間が！　急がないとダメです！
引き分けA(1本目)	ふぅ……しょうがないです……。
引き分けB(2本目)	はぅ……そんなぁ……。
判定負けA(1本目)	失敗ですぅ……。
判定負けB(2本目)	こんなはずじゃなかったんですぅ……。
攻撃(弱)	たぁ！／とぉー！／えいっ！
攻撃(中)	たぁ!!／んー!!／それぇ!!
攻撃(強)	えいっ!!!／それぇ!!!／え～い!!!
ふっ飛ばし	どん！／ぼーん！（溜め成立）
打ち上げ	ごめんなさい！／ほんとにごめんなさい！（溜め成立）
空中特殊攻撃	すみません！
地上➡+中攻撃	えいっ!!
地上⬅+強攻撃	やあぁぁぁぁ！
投げ動作	とーぉ。
カレトヴルッフ	カレトヴルッフ！
ロンゴミニアト	ロンゴミニアト！
ヘヴンズフォール	ヘヴンズフォール！
グランディバイド	グランディバイド！
ミスティチェイン	ミスティチェイン！

エンジェルウィング	行きます！
セイクリッドブリンガー	セイクリッドブリンガー！(命中)／あれっ？(失敗)／ふえぇ～ん。(大失敗)
エクスカリバー	エクスカリバー！(共通発生)／ごめんなさぁ～い！(地上)／すみませぇ～ん！(空中)
ゲイボルグ	ゲイボルグ！
セイクリッドパニッシュ	当たってぇ！(発生)／セイクリッドパニッシュ！(命中)／あれえぇぇ～？　……むぎゅ。(失敗)／あれえぇぇ～？　うわあぁぁ～ん。(大失敗)
ウィネブ・グルスヴッヘル	ウィネブ・グルスヴッヘル！(発生)／本気で行くんだから！(成立)
エンジェルアロー	せーのっ！
セイクリッドスレイヤー	お願い、当たって！(発生)／やったぁ！(命中)／そんなのダメです～っ！(失敗)／べちゃ。(大失敗)
アルカナ必殺技	力よ！／剣よ！／盾よ！
アルカナ超必殺技	願い叶えよ！／求め応えよ！
アルカナブラスト	力よ、宿れ！
アルカナフォース	この地に還れ、アルカナ！
アルカナブレイズ(溜め)	聖霊の力を感じます……
アルカナブレイズ(汎用)	開け、古の門！　彼の地より来たれ、アルカナ！
アルカナブレイズ(オレイカルコス)	遥かなる約束の地より来たれ、オレイカルコス！
ダメージ(弱)	あぅっ！／やっ！／いたぁ！
ダメージ(中)	やっ!!／ふぇん!!／いたぁ!!
ダメージ(強)	あぅっ!!!／いたぁ!!!／ダメです!!!
受身	え～い！(地上)／よいしょ！(壁)／んしょ！(空中)
投げ失敗	はぅっ!?
ダウン(1本目)	きゃぁ！
ダウン(2本目・通常)	ごめんなさぁい……。
ダウン(2本目・特殊)	うわあぁあぁぁ～～ん！
コンティニュー待機	私、まだがんばれます！
コンティニュー決定	ご期待に応えます！
ゲームオーバー	うぅ～……。ごめんなさい……。

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対１人目
あ、いらっしゃいませ。
今日はどのようなご用件でしょうか？

乱入対戦前・対２人目
２人目のお客様ですか？
……はい、ご用件を伺いますけど。

乱入対戦前・対３人目
３人目のお客様……？
あの、私、忙しいんですけど……。

乱入対戦前・対５人目
５人目のお客様ですかっ！？
あの、何のお約束もされてない方は
お引取り……していただけませんか……。

乱入対戦前・対 10 人目
10 人目のお客様ですか……。
来客は少ない方が、
私の仕事ははかどるんですけど……ふぅ。

乱入対戦前・対 20 人目
本日のお客様も 20 人目。
珍しいといいますか、その、ありえません。
不思議なこともあるんですね……。

乱入対戦前・対 30 人目
30 人目のお客様がいらっしゃいましたか。
……そろそろ、強硬手段でお帰り頂かないと
私の仕事が終わる気がしません。

乱入対戦前・対 50 人目
本日のお客様も 50 人目です。
だんだん頭がふらふらしてきましたよ……？
今日はもうお休みにしたいです……。

乱入対戦前・対 100 人目
本日のお客様、ついに 100 人目です！
何だかもう全然まったくわかりませんけど、
きっと記念すべきことなんですよね！？

乱入対戦前・汎用 1
あ、次のお客様ですか？
はい、それではこちらへどうぞ。

乱入対戦前・汎用 2
次のお客様、お待たせいたしました。
ご用件をお伺いします。

乱入対戦前・汎用 3
次から次に今日はお客様がいっぱいです。
どうしてなんでしょう……？

乱入対戦前・汎用 4
お客様、そんなに慌てないでください。
少し、私も休憩したいんですけど……
ダメですか……はぅ……。

乱入対戦前・汎用 5
あの、ご用件はお急ぎですか？
私、これから紅茶を買いに行こうと……
お急ぎでしたら仕方ありません……。

乱入対戦前・汎用 6
土足はダメです！　にらんでもダメです！
私だって、お掃除したての廊下を
守る義務がありますから！

勝利・アルカナブレイズ（専用）
えへへ♪　オレイカルコスさん、
ありがとうございます！　助かりました！
今度、何かお礼させてくださいね♪

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
ありがとうございます、守護天使さん！
ですけど、あの……その……
ちょっとやり過ぎじゃないでしょうか……？

勝利・アルカナ超必殺技 1（専用）
私ひとりじゃないって思えるのは
オレイカルコスさんのおかげです。でも、
いつかはひとりでがんばれるように……。

勝利・アルカナ超必殺技 1（汎用）
守護天使さんの力を前よりも
ずっと近くに感じるんです……
これって、私の聖霊化が進んでるとか……？

勝利・アルカナ超必殺技 2（専用）
オレイカルコスさんの剣は何でも貫くし、
盾は絶対に貫けません！
……えっと、聞き流してください。

勝利・アルカナ超必殺技 2（汎用）
守護天使さんの力はすごいです……。
でも、なるべく頼らないようにしなきゃ。

勝利・クリティカルハート
ごめんなさい大丈夫ですかこんなつもりじゃ
なかったんです本当にすみませんお怪我はな
いわけないですよねとにかくごめんなさい！

勝利・超必殺技（体力半分以上）
ごめんなさぁ～～～いっ！！

勝利・超必殺技（体力半分以下）
わ、私っ！　最後まであきらめませんから！
……そう、決めたんです。
自分の足で前に進むために。

勝利・必殺技（体力半分以上）
えへへ♪　最近、気付いたんです。
がんばったらがんばった分だけ
ちゃんと結果になるんだなぁって。

勝利・必殺技（体力半分以下）
ほっ。よかったぁ。
何とか勝てましたぁ……。

勝利・通常技 1（体力半分以上）
やっぱり、緊張しちゃいます。
もう胸がどきどきばくばくです……。
ひとやすみ、ひとやすみ……ふぅ……。

勝利・通常技 2（体力半分以上）
はわぁ！　だ、だだ、大丈夫ですか？
すぐにお手当てしますから、
動かないでくださいね。

勝利・通常技 1（体力半分以下）
戦うのって、あんまり好きじゃないけど、
私、負けられないから勝つしかない……？
そんなの、ちょっと悲しいです……。

勝利・通常技 2（体力半分以下）
はうぅぅ～～……。
つ、疲れちゃいましたぁ～……。
でも、まだまだがんばらないと。

勝利・同キャラクター 1
私が何人もいるのを想像すると
気味が悪くて怖くて震えて眠れませんよぉ！

勝利・同キャラクター 2
えへへ♪　こういう不思議な出来事は
なかったことにするのがイチバンですっ。

勝利・同キャラクター 3
わぁ、本当にそっくりですね……。
昔は姉妹とか欲しかったんですけど……。

アーケードモードクリア 1
アーケードモード、クリアしました！
ちょっと嬉しいな……。
これからもがんばります！

アーケードモードクリア 2
本日はこちらまでお越しいただき、
誠にありがとうございました。
また近いうちにお会いできると嬉しいです。

アーケードモードクリア 3
最後までお付き合いいただけて、
私、とても楽しかったんですけど……
あなたは……その……楽しかったですか？

アーケードモードクリア・スコアランクイン
はい？　スコアランキングですか？
私が入ったんですか？
……ちょっと、信じられませんよぉ。

アーケードモードクリア・スコア２位達成
スコアランキング２位ですか？　私が？
私でもここまでやれるんですね！
えへへ♪　ちょっぴり自信がつきました♪

アーケードモードクリア・スコア１位達成
私がスコアランキング１位ですか！？
はわぁ！　やりましたぁ！　すごいです！
感動し過ぎて涙が止まりません～っ！

ロケテスト仕様
短い間でしたけれど、最後まで
遊んでくださってありがとうございました。
製品版でもぜひ、遊んでくださいね。

コンティニュー待機

➡⬇⬊ と攻撃ボタンで
カレトヴルッフです。
大きく振りかぶって思いっきりいきます！

➡⬊⬇⬋⬅ と攻撃ボタンで
ロンゴミニアトです。
剣を突き出して回しながら突進です！

空中で ⬇⬋⬅ と攻撃ボタンで
ヘヴンズフォールです。
下に向かって突撃です！

⬇⬊➡ と A でグランディバイドです。
相手の足元を払います。
まずはここからスタートですよ。

グランディバイドの次は
⬇⬊➡ と B でミスティチェインです。
相手を吹き飛ばします。

ミスティチェインの次は
⬇⬊➡ と C でエンジェルウィングです。
相手を追いかけてジャンプします。

エンジェルウィングの間に攻撃ボタンで
セイクリッドブリンガーです。
これが命中するとすごいんですよ！

エンジェルウィングの間に
レバー１回転と AB（ゲージ消費）で
セイクリッドパニッシュです！　え～いっ！

➡⬇⬊ と AB（ゲージ消費）で
エクスカリバーです。
これが私の剣の本当の力ですよ！

⬇⬋⬅ と AB（ゲージ消費）で
ゲイボルグです。
手首と肩がすごく疲れるんですよぉ……。

➡⬊⬇⬋⬅➡ と AB（３ゲージ消費）で
ウィネブ・グルスヴッヘルです！
最後まで命中させると大変なんです！

CE ボタン同時押し（ゲージ消費）で
アルカナブラストです！
これさえあれば何とかなるかな？

だ、だいじょうぶです！
へっちゃらです！
私まだがんばれます！

ふえぇぇぇぇぇぇ～～～～～ん……。

そんなぁ……。
こんなことになるなんて……。

その……そんなに気にしないでください。
これぐらいの失敗でしたら、
がんばればすぐに取り戻せますよ。

せっかくここまでがんばってきたんです。
ここでやめるなんて悲しい事は言わないで、
最後まで一緒にがんばりませんか？

私……まだ、あきらめきれません。
ですから、もう一度、私にチャンスを……。
このとおり……お願いします……。

フィオナさんに突撃Q&A

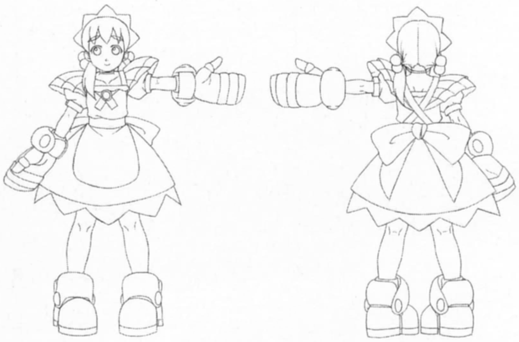
Q.5　**物質界の居心地はどうですか？**：本来の自分がいるべき場所なのに、エーテルが少ないから息苦しくて……。悲しいです……。
Q.6　**人間に戻れたら、まず何をしたいですか？**：家に帰って……パパとママに「ただいま」って言いたいです……。

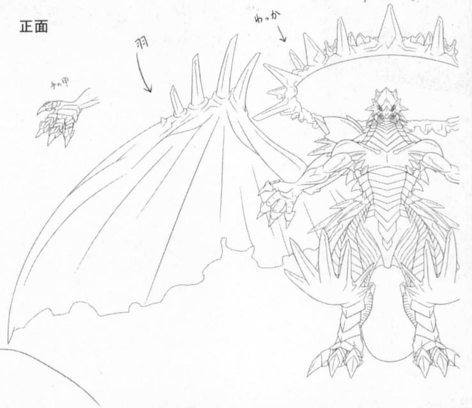
フィオナ・メイフィールド
線画設定集

エンディング線画

物質界の危機を救い、聖霊界での新しい生活が始まったフィオナ。以前よりにぎやかになったけど、これはこれでアリ……なの!?

正面





フィオナ三面図

並び立つ者の無いドジっ子メイドとして、その地位を確立している(？)フィオナ。着用しているのは動きやすいエプロンドレスで、炊事洗濯大冒険に完全対応。両手に装備している大きくゴツいガントレットは、戦闘開始前に装着します。

鋼のアルカナ　オレイカルコス

強固なオリハルコンの皮膚を持つ鋼のアルカナ・オレイカルコス。猛々しい頭部、長い尻尾、巨大な翼を持ち、その外見はドラゴンをほうふつとさせる。アルカナとしての特徴であるリングは頭上に浮遊しており、かなりの大きさを誇る。

フィオナ❤裏設定
～初めての冒険～

聖霊界で老いたドラゴン(フィオナは物知りドラゴンと呼んでいる)に出会ったフィオナは自分の置かれている状況を知り、物質界に戻る手段を探すための冒険を決意する。その記念すべき(？)最初の冒険は、老いたドラゴンから紹介された鍛冶屋ドワーフに剣を作ってもらうことだった。

まず、近くの山の頂にある金色の鉱石を両手いっぱいに集めてくるように言われ、すぐに向かった。しかし重過ぎて、運ぶのに数日を要した。次は麓の森に住む、赤い尾長鳥の尾羽を10枚。捕まえて羽を引き抜くのは気が引けたので、時間はかかるけれど、地面に落ちている羽を根気良く探して10枚集めた。最後の素材は老いたドラゴンの鱗を5枚。事情を説明して尻尾の鱗をもらえることになったが、あまりにも大きく、そして重いために、結局5回往復する羽目になった。

こうしてキャメロット(フィオナ命名)を入手して、フィオナは本格的に聖霊界での冒険を始めたのである。

フィオナさんに突撃Q&A

Q.7　新しい聖女が日本にやってきましたが、気になる人はいますか？：あの、魔族だったっていう、クラリーチェ・ディ・ランツァさんに、できれば会って話を聞きたいです……。

Q.8　キャメロットの扱いには慣れましたか？：はぅ……。やっぱり、慣れてないように見えますか……？　がんばってるつもりなんですけど……。

お前みたいな奴は今すぐ死刑！ アンジェリア・アヴァロン いじょ！

アンジェリア・アヴァロン。7年前、自ら次元の歪みに身を投じ、物質界を捨てて聖霊となった。そして1ヶ月前、妹であるミルドレッドが同じく聖霊となる様子をわくわくしながら見守っていた。しかし、聖霊界で再会した大切な妹は酷く傷付き、未だに目を覚まさない。
「ミルド、お前のかたきはお姉ちゃんがとってやる。お前がやりたかったことも、お姉ちゃんがやってやるからな」

メッセージデータ

通常戦闘会話

対戦相手	戦闘前●相手キャラクター	戦闘後●アンジェリア
VS キャサリン	ヨドガワ、データベース照会や！ ――ほほー、該当データなし！ うそやーん！　なんでやねーん！	ぽんこつぽんこつぽんこつー♪ 私のデータなんてあるわけないだろー？ ………………ちょっと悲しいぞ。
VS ゼニア	……エーテル体。敵か、味方か…… 立場を明確にしてもらおう。	お前の好きな方でいいぞ。 私は常に私だからなー♪
VS ドロシー	うわぁ！　すごい格好だなぁ……。 ボクにはできないけど、 ステージですごく目立つんだろうなぁ……。	これは私の自慢のいっちょーらだ♪ 欲しいか？　欲しいかー？ でも、あげないもんねー♪　ぶぷー♪
VS エルザ	邪気こそ感じないけど、君から感じる エーテル強度は尋常じゃない。 目的と素性を教えてもらえないかな？	目的も素性も、ひ・み・つ♪ ぶぷー♪　なんちゃってー♪ でも、秘密の方がカワイイだろー？
VS クラリーチェ	あらあら……聖霊界からようこそ♪ 先に忠告しておきますけど、 おいたはダメですわよ、お嬢さん。	魔族くずれのくせに 私に忠告とか何言ってんだか。 まー、年増の言うことだしなー。うぷぷ♪
VS 冴姫	こんなところに子供……？ 何て言うのか…… すごく訳有りっぽいわね……。	とりあえず、さっきお前が ものすごーく失礼な目で私を見ていたから 世の中のきびしさを教えてやったぞ。
VS このは	そこのふわふわのお方……ふわふわ？ わふーっ！　ふわふわ浮いておりまするー！ もしや幽霊でするかー！？　なむなむ……。	物質体なんかに囚われてるから 極端に重力の影響を受けるんだよ。 まー、犬は地面を走ってる方が似合うぞ♪
VS 美凰	――完全なエーテル体、高次の存在を確認。 明らかな敵意をこちらに向けています。 迎撃体勢に移行します。	へー。お前、面白いなー。 エーテルで動く機械かー。 いっぱい作ったら私の子分もいっぱいだな♪
VS リリカ	あちゃ～……。なんかイタイ見た目のヤツと 出会っちゃったな～……。 この手のヤツって、大体絡んでくるし……。	誰と比較してるのかは知んないけど、 お前が私をバカにしたことはわかった。 口のきき方に気をつけろよなー。
VS リーゼロッテ	……あなた何してるの？ 聖霊界からの迷子なら、 そこの次元の歪みから帰れば？	迷子じゃないぞ。失礼なヤツだなー。 お前を次元の歪みに投げ込んでやろうか？
VS 頼子	この子……すごい魔力……！ ミケ、どうしたの？　――え？ 最初から全力で殺る……って、えええっ！？	ぶぷー♪　この程度で魔王？　ギャグ？ それとも、ニセモノか？　げらげら♪ ……まー、どうでもいいや。
VS きら	お前のニヤけたツラが 私の気分を猛烈に逆なでしてくれる。 二度と笑えないようにしてやろうか！？	ぶぷー♪　あーっはっはっは♪ うひゃひゃひゃひゃ♪　げらげらげら♪ ――あー。笑った笑った。
VS フィオナ	あれれ？　あなたは、確か…… 前に帰らずの谷でお会いしたことが……。 どうしてこちらにいらっしゃるんですか？	さー？　どうしてなんでしょー？ とりあえず、お前、道案内してくれ。 イギリスなら大体わかるんだけどなー……。

イベントA1 VS フィオナ

戦闘前……

●フィオナ　……あ、こんにちは。前に帰らずの谷で助けてくださった方ですよね？　あの時は本当にありがとうございました。
●アンジェリア　あー。帰らずの谷で下等精霊の群れに囲まれてぴーぴー泣いてたメイドか。ちょうどいい。今から私の子分になれ。
●フィオナ　え？　あ、でも、その、私、お仕えしている方がいまして、ですから、その、ふたりの主を持つというのは……。
●アンジェリア　んあー！　ぐずぐずうるさいなー。ミルドのメイドは私のメイド。私のメイドは私のメイドだ。

戦闘後……

●アンジェリア ……ったくもー。ミルドのやつ、メイドのしつけがなってないなー。お姉ちゃん、ぷんぷんだぞ。
●フィオナ　え？　ミルドってお姉さま……？　お姉さまのお姉ちゃんって……えええ！？　まさか！　あなたはお姉さまのお姉さま！？
●アンジェリア あのなー。もっと早く気付けよなー。アンジェリア・アヴァロン。ミルドレッドのお姉ちゃんだぞ♪
●アンジェリア　同じ聖霊界の住人のよしみで子分にしてやろうと思ったけど、いいや。お前、弱過ぎる。ミルドにかまってもらえ。

イベントA2 VS 冴姫

戦闘前……

●冴姫　……子供？　こんなところに？　ひどい格好ね……。外国人の迷子……訳有りかしら……？
●アンジェリア　お前なー……。今、可哀相な奴を見る目で私を見なかったか？
●冴姫　あ……ご、ごめんなさい。そんなつもりじゃなかったの。気に障ったのなら、謝るわ。
●アンジェリア　人を見かけで判断すると痛い目に遭うぞ。お前より私の方が年上だしえらいんだぞ。そこんとこ、はっきりしてやろうかな。

戦闘後……

●アンジェリア　あー。お前、ダメ。そんなんじゃ物質界に残って正解だ。よかったな、こっち側に来なくて。
●冴姫　……あなた、何なの？　どうしてそのことを……？
●アンジェリア　ふふん♪　イギリスで起こってる聖霊事変は一通りにやにや見守ってるからな。
●アンジェリア　ま、もーすぐ物質界はなくなるから。それまでこっちの生活を楽しめばいいぞ。

イベントB1 VS ペトラ

戦闘前……

●ペトラ　貴女……ミルドレッド……？　いえ、違う……エーテルの波形が似てるけどミルドレッドのはずがありませんわ。
●アンジェリア　ご名答だぞ、えーと……なんだっけ？　ら……らー……らーげりゅー……？
●ペトラ　ラーゲルクヴィスト、ですわよ、お嬢さん。ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト。貴女のお名前も教えてくださる？
●アンジェリア　おー♪　心して聞けー♪　ミルドレッド・アヴァロンのお姉ちゃん、アンジェリア・アヴァロンだぞ♪
●ペトラ　ミルドレッドから伺ったことがありますわ。10歳の時に生き別れた姉がいると……。――はじめまして、アンジェリア。
●アンジェリア　そして、さようなら――ってコトか？　ぶー♪　そんなに私が怖いのか？　そんなんじゃ子分にしてやんないぞ。

戦闘後……

●アンジェリア　どんなに優秀でどんなに強くてどんなにみんなにちやほやされても、まー、所詮は人間レベルだなー。
●アンジェリア　よかったな、ラーゲルクヴィスト。私もミルドも物質界とさよならしたからお前の家はそっちで威張っていられる。
●ペトラ　お待ちなさい。ミルドレッドは無事ですの？
●アンジェリア　あのなー……。人の妹を勝手に殺すな。ミルドはようやく高次の存在になって聖霊界の私のところに来たんだ♪
●アンジェリア　あー。でも、私とミルドが物質界にいれば、アヴァロン家の伝説が始まってたのかなー？　んむー。ちょっともったいなかったか？
●アンジェリア　……ま、いいや。ラーゲルクヴィスト、お前が人間をやめたら、また遊んでやるぞ。たぶん、近いうちにな。

アンジェリアさんに突撃Q&A

Q.1　**趣味は？**：聖霊界でわくわくどきどきの大冒険だぞ！　連れてってほしかったら私の子分になれ。
Q.2　**好きなものは？**：聖霊界の食べ物の名前を知らないから説明できないし、言ってもわかんないだろ？　ま、よーするに私がおいしいと思うものも何でも好きだぞ♪
Q.3　**嫌いなもの、苦手なものは？**：ウソはつくのもつかれるのも嫌いだ。ベッドは落ちるから嫌いだ。注射は見るのもイヤだ。

イベントB2 VS はぁと

戦闘前……

●はぁと　あーっ！　見つけた！　あなたでしょ、冴姫ちゃんをいじめたの！
●アンジェリア　んー？ なんだ、お前。いきなり失礼な奴だなー。これでも私は忙しいんだぞ。
●はぁと　見た目とか喋り方とか、冴姫ちゃんに聞いたとおりだよ。あなたに話があって探してたの。
●アンジェリア 私はお前と話すことなんてないぞ♪
●はぁと　そ、そんな冷たいこと言わないでよー。大切な話なんだからー。ちょっとだけ、いいでしょ？
●アンジェリア　わかったわかった。私に勝てたら話を聞いてやる。ただし、負けたらお前、私の子分になれ。

戦闘後……

●アンジェリア　おー♪　お前、なかなかやるじゃないか。とりあえず、子分にしてやるし、努力賞で話も聞いてやるぞ♪
●はぁと　えっと、子分とかって愛のない友達付き合いは遠慮させてもらうけど……。
●はぁと　あなたが冴姫ちゃんに「もうすぐ物質界はなくなる」って言ったんでしょ？　それって、本当なの？
●アンジェリア　なんだ、話ってそんなつまらないことか。まー、本当かどうかはやってみないと私にもわからないなー。
●はぁと　やってみないと……って、あなたがそんなことをやろうとしてるの！？　駄目だよ、絶対に！　そんな愛のないこと！
●アンジェリア　愛があればいいのか？　だったら平気だ。かわいい妹のためにお姉ちゃんの愛が溢れ出してるだけだぞ。

イベントB3 VS 舞織

戦闘前……

●舞織　地下に次元の歪みが発生する事例は稀ですが……調べに来て正解でした。こちらで何をなさっているのでしょうか？
●アンジェリア　迷子になったんでちゅー♪　……って言ったら、信じてくれるか？
●舞織　信じて差し上げたいのは山々ですが……状況がそれを許してはくれません。こちらで何をなさっているのでしょうか？
●アンジェリア　そっか。そんじゃ、秘密基地ごっこしてるんでちゅー♪　……って言えば、信じるか？

戦闘後……

●舞織　何という強大なエーテル体……。これほどの存在がいたずらに物質界に関与する理由はなんですか……？
●アンジェリア　お前、真面目過ぎるぞ。相手するのがめんどくさくなってきたなー。
●アンジェリア　ま、いいや。秘密基地がバレたんじゃ、もう遊びは終わりにしなきゃダメか。——んじゃ、ばいばーい♪
●舞織　——あ！　お待ちなさい！　話はまだ終わっていません……！

イベントB4 VS 神依

戦闘前……

●神依　富士上空に強大なエーテルの流れを感じて来てみれば……。これはつい先日の件を思い出すな。
●神依　果たして何者の仕業かは存ぜぬが、早急に手を打たねばなるまいな。
●アンジェリア　こらこらこらこらこらーっ！　お前、ここで何してるーっ！？　余計なことするなバカーっ！
●アンジェリア これは確かにてきとーに作ったけど、私にとってはミルドのために作っためちゃくちゃ大切な魔法陣なんだぞ！
●神依　ミルド？　それは、ミルドレッドの事か？　……そうか、では貴様が話に聞いたミルドレッドの姉か。
●アンジェリア　あー、そーだ。ミルドレッドのお姉ちゃん、アンジェリア·アヴァロンだ。そーゆーお前は誰だ？　名前ぐらい言え。
●神依　私は——今は朱鷺宮神依と名乗り、時のアルカナ·アヌトゥパーダと共に時代を護る千年守の役を担う者。
●アンジェリア　へー。お前があの、みれにあむきーぱー？　でも、お前じゃ私を止められない。私は原初の世界をここから始めるぞ！
●神依　いたずらに原初復古を謳う愚を犯すな。私は物質界と聖霊界の均衡を保つ千年守。この身、この魂、必勝の手段として参る！
●アンジェリア　うるさい邪魔するなこのバカーッ！！　お前みたいな奴は今すぐ死刑！——いじょ！

エンディング

ARCANAHEART2

●アンジェリア　うぷぷー♪　さー、はじまるぞー。ここを中心に世界の境界は消えて、原初の世界が甦るぞー。楽しみー♪
●ミルドレッド　——姉さん、もうやめよう。
●アナウンサー　あぁっ！　見えますか？　富士山上空に謎の光の模様が浮かんでます！　まるで、1ヶ月前の謎の城と同じように——
●アナウンサー　——消えた！？　………………………………あ……。えーっと……？　また……？
●アナウンサー　今日も富士山上空は快晴です……はい……。それでは、その……スタジオにお返しします。………………もう、限界かも……。

その頃、富士山上空——

●アンジェリア　おー、ミルド♪やっと目が覚めたかー。酷い怪我だったから、心配しちゃったぞ。
●アンジェリア　だけど、お前、今、何て言ったのかなー？　お姉ちゃん、聞き間違えちゃったかなー？　もう1回、言ってくれるかなー？
●ミルドレッド　姉さん、助けてくれてありがとう。……だけど、これとそれは別件だよ。もうやめよう——って言ったんだ。
●アンジェリア　ミルド！　お前、今まで私がどんな気持ちでいたと思ってるんだ！！
●アンジェリア　確かに私は自分の意思で聖霊界に来た。でもお前のことを忘れたことなんてないぞ！　お前のことだけはずっと気がかりだった！
●アンジェリア　マーリンに時々お前の様子を見せて貰った。ひとりでもがんばれてるから、お姉ちゃん、すごくうれしかったんだぞ。
●アンジェリア　1ヶ月前。お前がやろうとしてることが成功すれば、また一緒に遊べると思って毎日わくわくしてた。それなのに——
●アンジェリア　お前はやろうとしてたことに失敗して、ずたぼろにされて次元の歪みに飲まれて、聖霊界に飛ばされてきた。
●アンジェリア　だから、お前を助けたときに決めた。お前ができなかったことは、私がやる。それを今さらやめられるもんか！
●ミルドレッド　確かに、1ヶ月前の私の計画は破綻した。それを叶えさせてくれようっていう姉さんの気持ちはすごく嬉しいよ。
●ミルドレッド　でも、姉さん、もういいんだ。境界溶融も原初の世界も、人類の進化も。もういいんだ。もう興味がないんだ。
●アンジェリア　お前なー……みそこなったぞミルド！　やっぱりお前は泣き虫のままだ！　もういい！　私は最後までやるぞ！
●ミルドレッド　——姉さんともう一度会いたい。泣き虫だった人間の私の目的は果たせた。だから、もういいんだよ。
●ミルドレッド　だけど、姉さんが聞き入れてくれないなら私は姉さんと戦う。姉さんの敵になる。……それしかない。
●アンジェリア　……。
●アンジェリア　………………………………わかった、やめる。
●ミルドレッド　姉さん？　急にどうしたんだい？　今まで私の言うことに耳を貸したことなんてないのに……。
●アンジェリア　……あのなー。バカにするな。英国淑女のお姉ちゃんは、妹が本気で嫌がることはしないのだ。
●アンジェリア　我らアンジェリア探検隊は聖霊界の謎を解き明かすべく大冒険の旅に出る！隊員はマーリン！　そして！
●アンジェリア　新たに我が妹ミルドレッドと荷物持ちにベソかきメイドを加えた4人パーティーだぞ！
●フィオナ　ふえぇ～～～ん！　ベソかきメイドって……この扱いはあんまりです～～～っ。お姉さまぁ、何とか言ってくださいよぉ！
●ミルドレッド　疲れたら代わってあげるよ、フィオナ。これからは姉さんもお前も私も、一緒にいるんだからね。
●アンジェリア　そうだぞ！　我らアンジェリア探検隊は血よりも濃い絆で結ばれているのだ！ごーごー！　行けー、ミルドー♪

仇討ちに対して勝利

ARCANAHEART2

うぷぷ♪　そういえば、お前の仲間も
そんな感じで地面に寝っ転がってたぞ。
おそろいでよかったねー♪

おともだちのために戦う？
そういうの、いいねー。
お涙ちょーだい、泣けてくるー♪

お前も、お前の仲間も、
弱いヤツは私の子分にはいらないからな。
バーカ。

バッドエンド

ARCANAHEART2

●ミルドレッド　——姉さん、あぶない！

●神依　——ハァッ！

●アンジェリア　うわーっ！　ミルドーっ！

●神依　——随求菩薩よ、滅悪菩薩よ、穢土を浄土となし、彼の者が負いし、地獄の苦楚を救済し、吉祥あらしめ給え。
●舞織　千年守様、ご無事でしょうか？　遅れまして申し訳ございません。
●神依　春日の、一刻を争う状況だ。あの者は私に任せ、早急に次元の歪みとこの場の術式への対処を頼む。
●舞織　承りましてございます。では、すぐに。
●アンジェリア　お前ら～……。よくもミルドを……！　私の妹を……よくも……やってくれたな！
●神依　ここまでにせよ、アンジェリア。何も命まで奪おうとは思わぬ。
●神依　ただ、妙な真似はしないでもらいたい。……これ以上、私に刃を抜かせるな。
●アンジェリア　ゆるさん……お前ら、絶対にゆるさん！よくもミルドを……よくも……よくも……よくもよくもよくもよくもよくもよくもッ！
●神依　この気は何としたことか！　いかん、これは……防げぬ！　春日の！　逃げよ！
●舞織　千年守様！　逃げてください！
●アンジェリア　世界なんか壊れろ——ッ！　お前らみんな死ね——ッ！！

●アナウンサー　お、お茶の間の皆様、大変です！　あの上空の不可思議な模様が激しく輝いているように見えます！
●アナウンサー　な、何でしょうか……空気が……ふ、ふふ、震えて……う、うまくしゃべれませ……ごほっ！　あ……ああ……。
●アナウンサー　ひ、ひか……りが……こちらに……せま、せま……って……おねが……だ、だれ……か……たす……。

この日、関東は大崩壊した。

アンジェリアさんに突撃Q&A

Q.4　特技は？：ベッドじゃなければどこでも眠れるんだけどなー。普通だろ？　ミルドは「すごい特技だよ」とか失礼なことを言うんだよなー。
Q.5　自分のチャームポイントは？　逆に直したい部分は？：私の名前のような天使の笑顔だ♪　いじょ♪
Q.6　好きな異性のタイプは？：……は？　なにを言われているのかよくわかんないぞ。男って私の子分になるだけじゃないのか？　んー……もういいや、次の質問に行け。

ボイスリスト

キャラクターセレクト　5秒待機	これからアンジェリア探検隊は旅に出る。
キャラクターセレクト　10秒待機	ふふん♪　楽しそうだろう？
キャラクターセレクト　15秒待機	子分になったら連れて行ってやるぞ♪
キャラクター決定	大冒険の始まりだぞ！
聖霊契約呪文演出	神でも天使でも悪魔でも、あたしに逆らったら死刑。いじょ。
ストーリーモード　登場演出動作	今なら子分にしてやるぞ。
対戦前　登場演出動作	ふわぁ〜……私の眠りを邪魔したヤツは死刑。いじょ。
敗北演出(1本目)	ひぐっ……痛くないもん……。
勝利2本目A(ストレート勝ち)	おいたはダ・メ・よ♪
勝利2本目B(通常勝ち)	いひひ♪　じゃ、今からお前はアタシの子分。いじょ。
勝利2本目C(瀕死勝ち)	うぷぷ♪　地面はひんやりして気持ちいーねー？
引き分けA(1本目)	くやしくなんてないもん……。
引き分けB(2本目)	お前、きらいだ……。
判定負けA(1本目)	ぶー。お前、ずるいぞ。
判定負けB(2本目)	ふざけるなぁー！
攻撃(弱)	よっ／ほっ／とりゃ。
攻撃(中)	よっ！／えい！／とぉ！
攻撃(強)	それ!!／うりっ!!／とりゃー!!
攻撃(ミルドレッド)	フッ！／ハッ！／タァッ！
ふっ飛ばし	それっ！／マーリンあたーっく！（溜め成立）
打ち上げ	ほっ！／マーリンくらーっしゅ！（溜め成立）
空中特殊攻撃	マーリンぼんばー！
各種→+攻撃	マーリン！／(マ) もふー。
投げ動作	だぁ！
そのきらめきはスターライト	とつげーき！
あなたに贈る幸せのかたち(発生)	とぉ。
あなたに贈る幸せのかたち(成立)	百倍返しだぞ！
あなたに贈る幸せのかたち(反撃)	だー！
お願い私をつかまえて	あっかんべー。
このまなざしはムーンライト	ぶっぷくぷー♪　どっきゅーん！
抱きしめたいよマーリン	マーリン、やっちゃえ！／(マ) ふもふもふもー！
あの流れ星にお願いを！	思い知れー！／(マ) もふー！

乙女心は不安定なの！	調子に乗るなー！　ばかばかばかばかばかー！　死ねー！
アルカナ必殺技	泣け。／あやまれ。／死んじゃえ。／罰を与えるぞ。／罪を裁くぞ。／(ミ) 罰を与えよう／(ミ) 罪を裁こう／(ミ) 消し飛べ／(ミ) 死に絶えろ
アルカナ超必殺技	消し飛べ、ばーか。死に絶えろ無駄だもんねー。足掻け。苦しめ。絶望しろ。運命は変わらないぞ。／(ミ) 足掻け。苦しめ。絶望しろ。／(ミ) 贖罪せよ、貴様の命で！／あたしに逆らうヤツは死刑！
アルカナブラスト	あたしに逆らうヤツは死刑！
アルカナフォース	これが人を超えた存在だぞ！
アルカナブレイズ(溜め)	うひゃひゃひゃひゃ♪
アルカナブレイズ(汎用)	誰でもいいからあいつをやっちゃえ。
アルカナブレイズ(ミルドレッド)	あいつ死刑！　ミルド、やれ！　お姉ちゃんが許すぞ！／(ミ) 新たなる世界のために。／(ミ) 神の息吹を受けよ！／(ミ) これが人を超えた存在だ！
ダメージ(弱)	あっ。／くぅ。／いて。
ダメージ(中)	あっ！／ぶっ！／ぎゃー！
ダメージ(強)	あっ!!／わー！／むぐーっ!!!
ダメージ(ミルドレッド)	く……。／くっ！／ああっ！
受身	あぶなっ。(地上・壁)／やりやがったなー！(空中)
投げ失敗	ぶっ。
ダウン(1本目)	わぁーっ！　……ぶぎゅ。
ダウン(2本目・通常)	やめろちょっと待ってばかー！
ダウン(2本目・特殊)	お前いたいけな幼女をいじめて楽しいかー!?／ゆるさん……ぜったいゆるさん……泣かしてやる……もう
コンティニュー待機	ここであきらめたら死刑。いじょ。
コンティニュー決定	おー♪　心の友よー♪
ゲームオーバー	お前なんかだいっきらいだー！　ばーか！
【ボス専用】ストーリーモード　登場演出動作	私たち仲良し姉妹の強さ、見せびらかしてやるぞ。／(ミ) わかったよ、姉さん。
【ボス専用】敗北演出(1本目)	人間のくせに生意気だぞー。
【ボス専用】勝利2本目A(ストレート勝ち)	正しいのはいつもア・タ・シ♪
【ボス専用】勝利2本目B(通常勝ち)	いひひ♪　逆らったヤツはとりあえず死刑♪
【ボス専用】勝利2本目C(瀕死勝ち)	うぷぷ♪　ねーねー、くやしいー？
【ボス専用】アルカナ必殺技	ミルド、やっちゃえ。／ミルド、まかせた。／ミルドー、お姉ちゃんぴんちー。
【ボス専用】アルカナフォース	神様こうりーん！
【ボス専用】ダウン(2本目・通常／特殊)	(ミ) ねえさん……！

対戦前後メッセージリスト

乱入対戦前・対1人目
ともだちは100人もいらないけれど、
子分は100人以上欲しいんだぞ〜♪
——お前、1人目の子分決定。

乱入対戦前・対2人目
お前、2人目の子分になれ。
ふふん♪　嬉しいだろ？

乱入対戦前・対3人目
お前、3人目の子分にしてやる。
こーえーに思え。

乱入対戦前・対5人目
お前、5人目の子分。
……もっと嬉しそうな顔しろよー。

乱入対戦前・対10人目
おー♪　10人目の子分がきたぞー♪
我がアンジェリア探検隊は
お前の子分入りを歓迎するぞー♪

乱入対戦前・対20人目
お前、20人目の子分になりたいだろ？
私は来るものは拒まないぞ♪
そのかわり、簡単に抜けさせないからな。

乱入対戦前・対30人目
お前で30人目の子分だ。
なかなかいー感じに子分が増えてるぞ。
うひひ♪　この調子この調子♪

乱入対戦前・対50人目
お前が50人目の子分かー。
我がアンジェリア探検隊も大きくなった。
全ては私の高すぎるカリスマ性のせいだな♪

乱入対戦前・対100人目
アンジェリア探検隊もついにお前で
100人目の子分を迎えることになる。
喜びの気持ちを全力でぶつけちゃうぞ♪

乱入対戦前・汎用1
次の奴はどこの誰だー？
おー♪　お前、見所ありそうだな。
子分にしてやってもいいぞ♪

乱入対戦前・汎用2
次は誰だー？
私は誰でもいいんだぞー？
子分探しも楽じゃないな……ぶー……。

乱入対戦前・汎用3
そこのお前。暇そうだな？
私の子分になるとわくわくどきどきの
毎日を約束するぞ？

乱入対戦前・汎用4
私の子分になりたい奴、この指と〜まれ♪

乱入対戦前・汎用5
私に負けた奴はみんな子分。いじょ。

乱入対戦前・汎用6
お前は今から私の子分。
逆らったら死刑。いいな？

勝利・アルカナブレイズ（専用）
ミルドおっけー！　ないす！　ぐっじょぶ！
さすが我が愛しの妹よー！
私とお前が一緒なら、何だってできるぞ♪

勝利・アルカナブレイズ（汎用）
お前らにはそもそもアルカナが何なのか、
それがわかってないんだ。
それじゃ私には勝てないぞ♪

勝利・アルカナ超必殺技1（専用）
よしよし。よくやったな、ミルド♪
お姉ちゃん、いっぱい褒めてあげるぞ♪

勝利・アルカナ超必殺技1（汎用）
ふふん♪　いいだろー？
アルカナを巧く操れる大会があれば
間違いなく私が世界一だな。

勝利・アルカナ超必殺技2（専用）
我が妹ミルドレッドは光のアルカナ。
えっへん♪
どうだ？　すごいだろー？

勝利・アルカナ超必殺技2（汎用）
めんどくさいときはアルカナまかせだぞ。
ま、私だからできることなんだけどな♪

勝利・クリティカルハート
あ〜♪　すっきり♪
か・い・か・ん♪

勝利・超必殺技（体力半分以上）
悪い頭で考えたってダメダメ。
とりあえず私の真似をしろ。
少しはマシになるんじゃないか？

勝利・超必殺技（体力半分以下）
人生は欲望だぞ。自分に正直にやる。
だからお前は今から私の子分。
——いじょ。

勝利・必殺技（体力半分以上）
お前、ほんっっっとにバカだなー。

勝利・必殺技（体力半分以下）
ぶぶー。うぷぷー。げらげら。ばーか。
へなちょこー。よわいよわーい。
……ふー。あー、いー気分♪

勝利・通常技1（体力半分以上）
いいないいなー。私もお前みたいに
弱っちくなりたかったなー。
……なーんてね♪　げらげら♪

勝利・通常技2（体力半分以上）
お前、だめ。ぜんっぜん、だめ。
そんなんじゃ私の子分にはしてやんないぞ。

勝利・通常技1（体力半分以下）
ふふーん♪　もっと褒めてもいいんだぞー♪

勝利・通常技2（体力半分以下）
お前のことはまぁまぁ気に入ったから
第3の子分にしてやるぞ。あ、ちなみに、
第1の子分はミルド、第2はマーリン。

勝利・同キャラクター1
んー？　何だ、お前。
下等精霊が私のエーテルの
残りカスでも取り込んだのか？

勝利・同キャラクター2
お前、つまんないことするなー。
楽しいか？

勝利・同キャラクター3
自分と同じ顔したヤツが倒れてるのを見ると
昔、ミルドをからかって遊んでた頃を
思い出すなー……。いやー、私も若かった♪

アーケードモードクリア1
ん？　もう終わりなのか？
アーケードモードって簡単だなー。
退屈すぎて寝ちゃうぞ。

アーケードモードクリア2
最後まで遊んでくれて、あ・り・が・と♪
……ねーねー、うれしい？　うれしい？
もう1回クリアしたらまた言ってやるぞ♪

アーケードモードクリア3
別に私ひとりでもへっちゃらだけど、
お前もそこそこ役に立ったからなー。
よし、特別に子分にしてやってもいいぞ♪

アーケードモードクリア・スコアランクイン
おー♪　スコアランキングに入ったかー♪
学校のテストじゃなければ
なんだって私はとっぷらんかー確定だぞ♪

アーケードモードクリア・スコア2位達成
スコアランキング2位かー……。
ま、いいけどな。どうせ、最後に
いちばんになるのは私なんだからな♪

アーケードモードクリア・スコア1位達成
スコアランキング1位だぞ。えっへん♪
あー、いー気分♪　私はごきげんだから、
お前を特別に子分にしてやるぞ♪

ロケテスト仕様
……おーい。私もショーとか
ロケテストとかに出せよー。
……わかってる。言っても無駄なんだろ。

コンティニュー待機

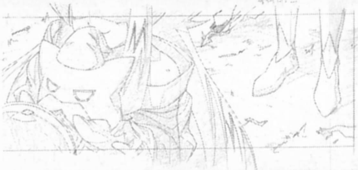
- 私がきらきらしながら前にとつげーき！
← ため → で攻撃ボタン。
タイトルは「そのきらめきはスターライト」
- 私がきらきらしながら上にとつげーき！
↓ ため ↑ で攻撃ボタン。
タイトルは「そのきらめきはスターライト」
- 相手の攻撃を受け止めて幸せをプレゼント！
→↓↘ で攻撃ボタン。
タイトルは「あなたに贈る幸せのかたち」
- 私が天使のほほえみでフェードアウト！
↓↙← で攻撃ボタン。
タイトルは「お願い私をつかまえて」
- 私の瞳の輝きはダイヤモンドな永遠の輝き！
↓↘→ で AB（ゲージ消費）。
タイトルは「このまなざしはムーンライト」
- 私の瞳の輝きはダイヤモンドな永遠の輝き！
→↓↘ で AB（ゲージ消費）。
タイトルは「このまなざしはムーンライト」
- マーリンが大きくなってびっくりだぞ！
↓↙← で AB（ゲージ消費）。
タイトルは「抱きしめたいよマーリン！」
- 「抱きしめたいよマーリン！」の途中で
←↙↓↘→ と AB（ゲージ消費）！
タイトルは「あの流れ星にお願いを！」
- 私のフクザツな心がうまく表現されてるぞ♪
AC・B・AC（3ゲージ消費）！
タイトルは「乙女心は不安定なの！」
- レバーを前方向に入れて攻撃ボタン！
マーリンがきらきら魔法で攻撃するぞ！
さすがマーリン！　えらい！
- ちなみにレバーを前方向と攻撃ボタンの
マーリンきらきら魔法攻撃は
地上でも空中でもしゃがんでも使えるぞ！
- CEボタン同時押し（ゲージ消費）で
アルカナブラストだぞ！
こんなのに頼るようじゃダメだぞ。
- いてててて……。
本気でぶん殴りやがって〜……。
- 私をこんな目に遭わせたヤツは、
ぎったんぎったんにして子分にして、
さらに意地悪してやるぞ♪
- ちくしょ〜〜〜〜〜〜〜〜……。
- 気に入った！　あいつを子分にするぞ♪
- おーい、さっさと続けろよー。
あくびしちゃうぞー？
……ぶわぁ〜〜〜〜。……むにゃ。
- 続けてくんなきゃ泣くぞ。

※ (マ)=マーリン　(ミ)=ミルドレッド

アンジェリアさんに突撃Q&A

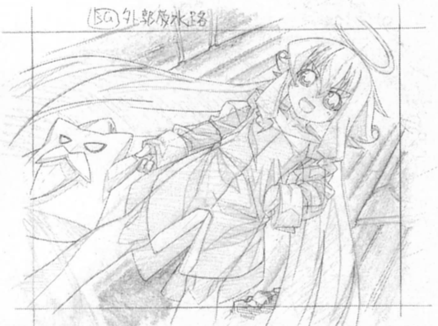
Q.7 将来の夢は？：今が楽しければそれでいい。いじょ。
Q.8 日本に来た感想は？：あー。別におもしろくもなんともなかったなー。
Q.9 海外旅行はよくしますか？：お前なー。私が聖霊界の住人だってわかってて言ってるだろ？　ケンカ売ってるのか？

アンジェリア・アヴァロン 線画設定集



デモシーン 1 線画

関東に続発する境界の歪みを確認し、「原初の世界」の出現を見守るアンジェリア。その背後には彼女の行動を見守る影が……その正体は……！



デモシーン 2 線画

春日部地下の水路にて、ついにその姿を現すアンジェリア！　この後、最初の闘いへと突入する。

デモシーン 3 線画

富士山頂の魔法陣にて、ついに最終決戦！　アンジェリアの傍らに立つのは……光のアルカナと化したミルドレッド！

デモシーン 4 線画

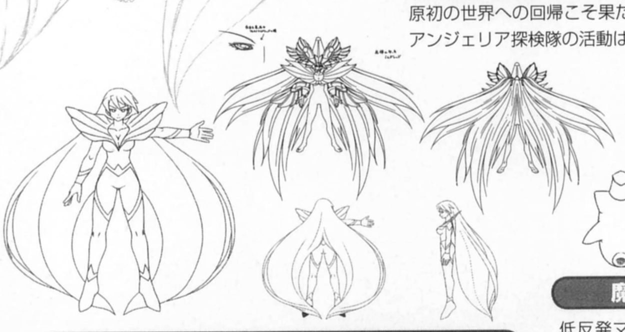
アンジェリア使用時以外のCPU戦で見ることができる最終デモシーン。アンジェリアの野望、ここに潰える!?

エンディング線画

原初の世界への回帰こそ果たせなかったものの、アンジェリア探検隊の活動はこれからが本番!?

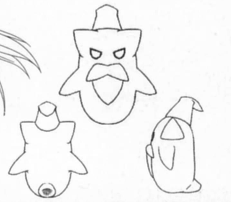
アンジェリア三面図

自ら聖霊界に来てエーテル体となったアンジェリア。髪が身長よりも長いが、普段は浮いてるので移動に差し支えなし。



聖のアルカナ　ミルドレッド

光のアルカナへと姿を変えたミルドレッド。聖霊としての実力を発揮するとき、光の翼とリングが出現する。



魔術師マーリン

低反発マクラのような絶妙な殴り心地と定評のあるマーリン。実は、聖霊界においては高名な魔術師なのだ。

アンジェリア❤裏設定

～幼き日の二人～

アンジェリアとミルドレッドは物心がつく頃にはイギリス・ダラム郊外の教会系孤児院で暮らしていたために、両親を知らない。この孤児院は英国聖霊庁と関係が深く、聖女としての能力が高い子供が集められていたことから、二人は相当高い能力（あるいは地位）を有した聖女の私生児であることが推測される。

幼い頃から聖霊力が高過ぎたアンジェリアは周囲の人間との親交より、物質界に存在する聖霊との親交が深かった。ほかに頼る人がいないミルドレッドは漠然とアンジェリアが自分を置いていなくなってしまう気がして、いつもアンジェリアを見失わないように付いていった。結果としてアンジェリアは10歳の時にミルドレッドを置いて聖霊界へ行ってしまい、それをきっかけにミルドレッドの聖女としての能力が目覚めることになる。

ちなみに当時は「へんてこアニーと泣き虫ミリー」と呼ばれていた。

光のアルカナ　ミルドレッド設定

●高次の存在となった最強の聖女：現在の物質界において聖霊界の干渉による事変の解決を一手に引き受けている各国・各地域の聖霊庁を統括する英国聖霊庁。その英国聖霊庁の長官の地位に到達した聖女こそ、かつてミルドレッド・アヴァロンと呼ばれた人物である。後に東京事変と呼ばれる計画を経て、ミルドレッドは高次の存在へと進化した。

●契約：アンジェリア・アヴァロンの守護アルカナ。東京事変の結末で、傷付き、次元の歪みに飲み込まれて聖霊界へ流されたミルドレッドは姉のアンジェリアに助けられる。物質界ではありえない高密度のエーテル供給を受けた結果、エーテル体の修復と同時に飛躍的な進化を遂げる事になる。光のアルカナとなったミルドレッドは、幼かった頃と同じように、無茶をする姉を後ろからフォローする。

●光り輝く息吹：エーテルそのものを他のエーテル体に強く作用するように密度を上げて放出すると、光り輝く軌跡として認識される。

アンジェリアさんに突撃Q&A

Q.4　必殺技の名前はどうやってつけた？：この詩的で知的で高貴な感じが私らしいだろー？　がんばって考えたんだぞ♪　褒めろ褒めろー♪

Q.5　語尾の「いじょ」はいつからつけるようになったんですか？：あのなー。バカか？　どこに語尾に「いじょ」とかつけるヤツがいるんだ？　もうちょっとマシな質問しろ。いじょ。………………およ？　気のせいだよな？

Q.6　あなたにとってミルドレッドさんはどのような存在？：私の自慢の妹だぞ！　うらやましいだろー？　うひひ♪

アルカナハート 2 ゲームデータ

『アルカナハート 2』に関わるゲームデータを一挙公開！ システムデータの徹底解析に加え、フレームデータをはじめとする全キャラクターの詳細な技データ、さらに全アルカナの性能も丸わかり。ぜひ研究に役立ててほしい。

※記事中のFはフレームを表す(1フレーム＝1/60秒)。また、単位の無い時間のデータはフレームを表す。

システムデータ

●総体力計算式：総体力＝共通基礎体力(26400)＋自キャラクター防御力(表1)－相手のアルカナ攻撃力(表2)＋自アルカナ防御力(表2)。例えば自キャラクターがペトラで聖のアルカナ使用、相手が雷のアルカナを選択していた場合、【26400－528－0－1848＝24024】となる。

●根性敷居、根性補正について：「根性敷居値」と「最大根性補正」は、残り体力に応じたダメージ補正に関する数値。補正値は残り体力が「根性敷居値」を切った時点で0%から開始、体力が減るほど大きくなっていき、体力ゼロの時点で「最大根性補正」の値となる。この補正値の分、ダメージが軽減される仕組みだ。なお、体力が根性敷居値を切った後は、連続技中でも体力の減少に応じて補正値が上昇し続ける。

●アルカナフォース発動中の補正：アルカナフォース発動中は、アルカナに応じて攻撃力と防御力が変動する。アルカナフォースの持続時間は「パワーゲージ減少速度」を元に算出される。なお、アルカナフォース発動後の攻撃力や防御力、持続時間はアルカナによって値が違う点に注意。

●パワーゲージ増加量の算出：パワーゲージ増加量の算出方法については下記表の通り。アルカナの補正値は、表2のパワーゲージ上昇量を参照してほしい。

攻撃を当てたとき：技の攻撃力×150%×アルカナの補正値
攻撃をガードさせたとき：技の攻撃力×75%×アルカナの補正値
攻撃をくらったとき：相手の技の攻撃力×75%×アルカナの補正値
攻撃をガードしたとき：相手の技の攻撃力×25%×アルカナの補正値

●カウンターヒットについて：カウンターヒットは、「被CH判定」中の相手に攻撃を決めると発生。①ヒット効果が1段階上がる(弱→中など)、②ヒットストップが1.5倍になる、③ダメージ補正値が減少分の80%カット＆1%加算される(70%の技なら減少分の30%が80%カットされて6%になり、100－6＋1で95%)といった効果が得られる。

●ホーミングキャンセルについて：ホーミングキャンセル使用時、相手のやられ状態(起き上がる、壁受け身など)が終わってから120フレーム間はゲージが回復しない。連続技中に使うと、次に攻撃をヒットさせた際、その時点での空中復帰不能時間の減少分が30%回復(80%の時点で使用した場合、減少分20%の30%＝6%が回復し、86%に)。

■表1 キャラクター性能表

名前	防御力	根性敷居値	最大根性補正	ジャンプ※1	ハイジャンプ※1	空中ダッシュ※2	空中バックステップ※2	地上バックステップ※3 無敵	地上バックステップ※3 スキ
ペトラ	-528	60%	25%	5+38	8+42	10(13)+8	10(13)+8	9	5+8
キャサリン	2112	50%	25%	5+40	10+56	10(13)+12	10(13)+12	9	7+14
ゼニア	528	40%	35%	5+37	8+44	11(12)+8	11(12)+8	9	7+8
ドロシー	-792	40%	30%	5+40	8+51	10(12)+8	10(12)+10	9	13+8
エルザ	528	30%	35%	5+40	8+51	10(12)+8	10(12)+8	9	6+11
クラリーチェ	-1584	40%	45%	5+49	8+59	9(11)+8	9(11)+10	9	16+13
はぁと	0	40%	30%	5+40	8+48	10(12)+8	10(12)+6	9	6+8
冴姫	0	50%	25%	5+40	8+48	10(12)+8	10(12)+6	9	6+8
神依	-1056	45%	40%	5+38	8+46	10(12)+8	10(12)+6	9	6+8
このは	-792	50%	25%	5+49	8+55	9(11)+19	9(11)+6	9	7+8
舞織	1320	30%	30%	5+41	8+50	10(12)+8	10(12)+10	9	11+9
美凰	1584	45%	20%	5+44	8+55	9(11)+8	9(11)+9	9	0+10
リリカ	-264	45%	25%	5+39	8+53	10(11)+8	10(11)+4	11	0+9
リーゼロッテ	-1056	70%	20%	5+43	8+52	10(12)+6	10(12)+6	9	7+6
頼子	1056	30%	35%	5+43	8+53	10(12)+9	10(12)+6	16	12
きら	1848	45%	30%	8+40	12+46	13(16)+14	13(16)+5	4	9+9
フィオナ	1056	55%	25%	5+40	9+51	10(13)+9	10(13)+6	7	6+10
アンジェリア	-792	30%	40%	5+44	8+54	9(11)+12	9(11)+12	9	11+7

■表2 アルカナ性能表

名前	基本データ 攻撃力	基本データ 防御力	アルカナフォース発動時(単位は%) 攻撃力上昇	アルカナフォース発動時(単位は%) 防御力上昇	アルカナフォース発動時(単位は%) パワーゲージ減少速度	パワーゲージ上昇量(単位は%) 攻撃時	パワーゲージ上昇量(単位は%) 被ガード時	パワーゲージ上昇量(単位は%) 被ダメージ時	ホーミングゲージ回復速度	アルカナブラスト効果時間
聖	528	-1848	103	107	140	100	75	110	100	300
磁	0	792	100	103	200	90	25	110	90	300
氷	264	-792	103	100	160	95	90	85	95	360
鏡	-792	-792	90	90	100	85	85	85	105	480
罰	1056	-1320	112	88	160	115	75	25	100	360
罪	0	528	100	105	140	75	90	150	80	360
愛	0	0	105	105	140	110	100	80	100	360
雷	0	-1320	108	102	180	80	100	90	95	420
時	-528	-1320	100	100	180	80	80	80	35	360
樹	0	-1848	103	100	220	100	120	20	100	300
地	-528	1056	100	130	220	80	130	120	50	240
火	792	-792	110	90	200	105	25	50	90	300
風	-528	-1584	103	103	160	100	90	80	110	480
闇	-264	-1056	100	105	200	85	90	95	80	420
魔	0	-528	103	103	180	95	95	95	85	300
水	-528	0	103	103	120	100	50	50	65	360
鋼	528	528	130	130	200	0	120	120	100	480
光	-528	-1584	95	95	200	100	67	33	105	180

※1…ジャンプ＆ハイジャンプは予備動作(地上判定)＋空中判定。予備動作の最後と空中判定後の1Fは地上判定だが空中投げをくらう。最速のジャンプ攻撃は予備動作＋1F＋ジャンプ攻撃の発生 ※2…空中ダッシュ＆空中バックステップは最低空で出したときのデータ。空中ダッシュ(バックステップ)するまでの時間＋空中ダッシュ(バックステップ)後ジャンプ攻撃を出せるようになるまで。カッコはハイジャンプ時のもの ※3…バックステップは無敵は無敵時間。スキは空中の硬直＋着地後の硬直。空中の硬直は対投げ無敵(アンジェリアのみ動作開始後13F目まで対投げ無敵)

キャラクター＆アルカナデータの見方

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
L.G.A charge-1	—	—	全体38	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1

●発生～硬直差：動作開始から攻撃判定発生までを「発生」、攻撃判定が発生している時間を「持続」、攻撃判定が無くなり行動可能となるまでを「硬直」としている(単位はフレーム)。発生のカッコは暗転時間、持続のカッコは多段技の攻撃判定が無い時間を表す。動作全体は「発生＋持続＋硬直－1F」となる。硬直差の「＋」は有利、「－」は不利を表す。なお、技やガード終了後は2F間、ガードしかできない時間があるため、打撃は硬直差より2F以上発生が早い技でのみ反撃可能。

●ヒット効果：ヒット効果を「地上／空中」の順で表記。「／」が無いものは地上と空中で共通の効果。地上ヒットは、「弱(10)、中(15)、強(20)」(カッコ内はのけぞり時間)。空中ヒットは「上、横、下、ノ(ノーマル)、打(打ち上げ)、壁(壁吹っ飛ばし)、た(たたき付け)、足(足払い)、バ(地面バウンド)」と、キャラクターが吹っ飛ぶ方向で分類している(ノ、上、横、下以外は多少角度に違いあり)。また、(き)はきりもみ状態で、(垂)は垂直に吹っ飛ばすことを意味している。

●ガード硬直：ガードしたときの硬直時間(単位はフレーム)。各種硬直時間の詳細については、表3のリストを参照。

●攻撃力：その技の基本攻撃力。

●ダメージ補正：ダメージにかかる補正値を表す。1ヒット目は攻撃力の100%が実際のダメージとなるが、2ヒット目は「1段目に使った技のダメージ補正値×2ヒット目の攻撃力」、3ヒット目は「(1段目×2段目のダメージ補正値)×3ヒット目の攻撃力」と、補正値が乗算されていく。なお、カッコ内の数値は、連続技の初段に使用した場合の補正値。

●復帰補正＆復帰不能：復帰補正は空中復帰不能時間にかかる補正、復帰不能は空中復帰不能時間(単位はフレーム)。前述のダメージ補正値と同様、補正値は乗算で算出される。

●ガード：可能なガード方法を示す。「立」は立ちガード、「屈」はしゃがみガード、「空」は空中ガード、「全」は前述の3種類どれでもガードが可能。「ガ不」はガード不能技で、どのガードでもガードできない。投げ技には数値が入っており、投げが成立する間合い(単位はドット)を示している。なお、空中投げの場合は「横・縦」の間合いをそれぞれ表している。

●キャンセル：その技をキャンセルできる行動を表す。「連」は当てる、空振りに関係無く同技でキャンセルでき(連打キャンセル)、「連当」は相手に当てたときのみ連打キャンセルが可能。「必」は必殺技、「超必」は超必殺技、「A必」はアルカナ必殺技、「A超必」はアルカナ超必殺技、「AB」はアルカナブレイズでキャンセルでき、「全」は前述の「必」から「AB」まですべての技でキャンセル可能。そして、「J」はジャンプとハイジャンプで、「HJ」はハイジャンプのみでキャンセルできる。

●備考：上記の項目以外のデータ(時間の単位はフレーム)。「○～○■■無敵」……○～○にあるフレーム間は無敵となる。■■は無敵の種類で、詳細は表2のリストを参照。「○～○■■判定」……○～○にあるフレーム間、特殊な状態になることを表す。■■には空中に居る状態を表す「空中」、相殺判定がある「相殺」、飛び道具を跳ね返せる「反射」、攻撃をくらうとカウンターヒット扱いとなる「被CH」が入る。なお、発生(多段技は初段の発生)の1フレーム前まで被CH判定のものは、表記を割愛してあるので注意してほしい。

■表1 ガード硬直時間(単位はフレーム)

	A	B	C	D	E
地上ガード硬直	11	16	21	23	25
空中ガード硬直	13	18	25	27	30

■表2 各種無敵＆状態の内容

データ上の表記	内容
対打撃無敵	打撃技に対して無敵
対投げ無敵	投げ技に対して無敵
無敵	対打撃無敵と対投げ無敵の両方を併せ持つ
上半身無敵(＝低姿勢)	このはのロズ トクソを潜って避けられる
ひざ上無敵(＝超低姿勢)	ゼニアのしゃがみAを潜って避けられる
足元無敵	このはのしゃがみCを避けられる
下半身無敵	ゼニアのしゃがみAを避けられる

キャラクター編　ペトラ　キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	2	13	−3	弱／ノ	A	500	95(80)	98	22	全	連当／全／J	※1
立ちB	9	2	16	−2	中／ノ	B	1200	91	96	25	全	全／J	※2
立ちC	15	2	26	−7	強／横	C	2000	83	92	30	全	全	※3
→+B	10	2	20	−6	中／下	B	1500	87	94	25	全	全	※4
→+C	16	4	21	−2	横	D	3500	70	90	40	立屈	全／J	※5
しゃがみA	4	2	13	−3	弱／下	A	500	95(70)	98	22	屈空	連／全	※6
しゃがみB	9	2	18	−4	中／ノ	B	1200	91	96	25	全	全／J	
しゃがみC	12	4	19	−2	足	C	1600	83	92	56	屈空	全	
↘+B	10	2	22	−8	中／下	B	1500	87(80)	92	25	屈空	全	※7
↘+C	24	2(6)2	6+着地17	−9	中／ノ	B	1500×2	87	94	25	立空	全／J	※8
ジャンプA	3	5	14	—	弱／ノ	A	600	95(80)	98	22	立空	全／J	※1

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ジャンプB	9	3	19	—	中／ノ	B	1400	87	94	25	立空	全／J	
ジャンプC	12	3	23	—	強／横	C	2600	70	90	30	立空	全	
ジャンプE	14	2	25	—	た	D	3500	70	90	56	立空	—	※9
ジャンプ下方向+B	10	3	21	—	中／下	A	1400	87	94	25	立空	全／J	
立ちE	15	2	29	−8	壁	D	3000	70	90	26	立屈	A必・A超必・AB	※10
立ちE(タメ)	42	2	44	—	壁	E	3500	70	90	26	立屈	A必・A超必・AB	※11
しゃがみE	15	2	25	−4	打	D	2800	70	90	66	立屈	A必・A超必・AB	※12
しゃがみE(タメ)	33	2	33	—	打(き)	E	3200	70	90	15	立屈	A必・A超必・AB	※13
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	※14
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	300・600・1600	100×2・50	100×2・80	15	64	—	※15
空中投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64・96	—	※16

※1…動作中被CH判定なし　※2…1相殺判定(胸部)　※3…2～5相殺判定(顔の前)　※4…1～9相殺判定(上半身)　※5…3～11相殺判定(上半身)　※6…1～15低姿勢／動作中被CH判定　※7…3～9相殺判定(胴体)　※8…10～11&29～36足元無敵／12～28下半身無敵／9～空中判定　※9…3～10相殺判定(腰から上)　※10…動作中被CH判定　※11…動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間33　※12…1、8～9低姿勢／2～7超低姿勢／10～22反射判定(前上)／動作中被CH判定　※13…1、22～26低姿勢／2～21超低姿勢／27～40反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間22　※14…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから45F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※15…動作中被CH判定なし／3段目のみホーミングキャンセル可能　※16…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
L.G.A charge-1	—	—	全体38	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
L.G.A fire type-α(エーテルストックなし)	18	3	35	−3	ノ	C	2200	83	92	30	全	超必・A超必・AB	※2、3
L.G.A fire type-α　A	18	3(15)3	35	−3	中／ノ・ノ	B・C	1300・2200	91・83	96・92	25・30	全	超必・A超必・AB	※2、4
L.G.A fire type-α　B	18	{3(15)}×3・3	35	−3	(中／ノ・ノ)×2	(B・C)×2	(1300・2200)×2	(90・83)×2	(96・92)×2	(25・30)×2	全	超必・A超必・AB	※2、5
L.G.A fire type-α　C	18	{3(15)}×3・3(19)3	37	±0	(中／ノ・ノ)×2・壁	(B・C)×2・D	(1300・2200)×2・3200	(91・83)×2・83	(96・92)×2・92	(25・30)×2・26	全	超必・A超必・AB	※2、6
(空中)L.G.A fire type-α(エーテルストックなし)	14	3	31	—	壁	C	2400	83	92	26	全	超必・A超必	※2、7
(空中)L.G.A fire type-α　A	14	3(14)3	31	—	上・壁	B・C	1500・2400	91・83	96・92	25・26	全	超必・A超必	※2、8
(空中)L.G.A fire type-α　B	14	3(8)3(10)3	31	—	上・ノ・壁	B×2・C	1500×2・2400	91×2・83	96×2・92	25×2・26	全	超必・A超必	※2、9
(空中)L.G.A fire type-α　C	14	{3(8)}×3・3(10)3	31	—	(上・ノ)×2・壁	B×4・C	1500×4・2400	91×4・83	96×4・92	25×4・26	全	超必・A超必	※2、10
L.G.A fire type-β(β´)	17	—	全体40	+3	中／ノ	B	2000	83(70)	92	25	全	—	※11
L.G.A dodge	—	—	全体60	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※12
L.G.A counter fire　A	25+6	2	32	−11	打	D	3000	83(70)	92	66	立屈	超必・A超必・AB	※13
L.G.A counter fire　B	25+6	2	32	−11	壁	D	3200	83(70)	92	26	全	超必・A超必・AB	※14
L.G.A counter fire　C	25+6	2	32	−11	バ	D	2800	83(70)	92	20	全	超必・A超必・AB	※15
L.G.A charge-3	—	—	全体15	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※16
L.G.A combination fire	(41)7	1	45	−21	た	E	600+500×10+4200	95(80)	98	—	全	—	※17
あら、私としたことが……	(31)15	3	15+着地20	−14	た	D	4800	50	80	56	立空	A超必・AB	※18
(空中)あら、私としたことが……	(31)15	3	着地後19	—	た	D	4800	50	80	56	立空	A超必・AB	※19
L.G.A superior fire	(111)16	67	27	+5	横	C	900×22	95	98	40	全	—	※20

※1…1～31被CH判定／33でエーテルストック1個補充　※2…飛び道具判定／ロズ　キクロスで吸収不可能／ホーミングキャンセル可能／連続技始動時ダメージ補正70%　※3…1～15対投げ無敵／3～13空中判定／動作中被CH判定　※4…1～15対投げ無敵／3～13空中判定／動作中被CH判定／18でエーテルストック1個消費　※5…1～15対投げ無敵／3～13空中判定／動作中被CH判定／18、53でエーテルストック1個消費　※6…1～15対投げ無敵／3～13空中判定／動作中被CH判定／18、53、89でエーテルストック1個消費　※7…1～9対投げ無敵／1～13被CH判定　※8…1～9対投げ無敵／1～30被CH判定／14でエーテルストック1個消費　※9…1～9対投げ無敵／1～37被CH判定／14、38でエーテルストック1個消費　※10…1～9対投げ無敵／1～59被CH判定／14、36、60でエーテルストック1個消費　※11…1～38被CH判定／17でエーテルストック消費／エーテルストックの消費数×2回地面、天井、壁で弾が反射する(消費しないときは反射しない)／硬直差はエーテルストックなしのもの、それ以外のデータは弾1発のもの　※12…1～34対打撃無敵／8～46前方に投げられ判定が大きくなる／26～34派生技に移行可能／26～55ホーミングキャンセル可能　※13…1～3対打撃無敵／4～7ひざ上無敵／相殺不可能／発生は最速で移行したときのもの　※14…1～3対打撃無敵／4～7頭部、足元以外無敵／相殺不可能／発生は最速で移行したときのもの　※15…1～3対打撃無敵／4～7足元無敵／相殺不可能／発生は最速で移行したときのもの　※16…暗転後1～10被CH判定／暗転後11でエーテルストック3個補充／暗転時間36　※17…暗転後7まで無敵／被CH判定なし／相殺不可能／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから58F後に相手が起き上がる(相手はぁと)／1段目ヒット時相手をロックする／1段目ガード時のみホーミングキャンセル可能　※18…暗転後1～空中判定／着地後1まで下半身無敵／相殺不可能／ヒット時ヒットストップ48　※19…相殺不可能／ヒット時ヒットストップ48　※20…相殺不可能／ロズ　キクロスで吸収不可能／暗転後16でエーテルストック3個消費

キャラクター編　キャサリン　キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	8	5	20	-9	中／下	B	1000	91(70)	96	25	屈空	全／HJ	※1
立ちB	15	8	18	-5	強／横	C	2200	83	92	30	全	全／HJ	※2
立ちC	17	6	30	-1	強／横	D	2800	70	90	30	立屈	全	※3
←+C	20	18	12	+6	強／下	C	500×6	95	98	30	全	—	※4
←+C(タメ)	20	136	11	—	強／下	C	500×n	95	98	30	全	—	※5
→+C	20	—	—	+4	横	B	2800	70	90	25	全	—	※6
しゃがみA	3	5(5)5	12	-5	弱／上	A	200×2	95	98	22	全	全／J	※1
しゃがみB	15	3	21	-3	上	C	1800	83	92	30	屈空	全	
しゃがみC	17	6	30	-1	強／横	D	2800	70	90	30	立屈	全	※3
↙+C	20	18	12	+6	強／下	C	500×6	95	98	30	全	—	※4
↙+C(タメ)	20	136	11	—	強／下	C	500×n	95	98	30	全	—	※5
↘+C	20	—	—	+4	横	B	2800	70	90	25	全	—	※6

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ジャンプA	8	8	17	—	中／ノ	B	700	95	98	25	立空	全／J	※1
ジャンプB	13	4	22	—	強／下	D	2000	83	92	30	立空	全／J	
ジャンプC	15	4	23	—	強／た	D	3200	70	90	56	立空	全	※7
ジャンプE	6	6	27	—	た	D	2400	83	92	56	全	—	※8
立ちE	25	4	35	-16	壁	D	3200	70	90	26	立屈	A必・A超必・AB	※9
立ちE(タメ)	44	2	43	—	壁	E	3800	70	90	26	立屈	A必・A超必・AB	※10
しゃがみE	20	4	38	-19	打	D	3200	70	90	66	立屈	A必・A超必・AB	※11
しゃがみE(タメ)	50	4	42	—	打(き)	E	3800	70	90	25	立屈	A必・A超必・AB	※12
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	3200	—	—	—	172	—	※13
ニュートラル投げ	5	1	23	—	壁	—	1000・2000	100・50	100・80	20・26	172	—	※14
空中投げ	3	1	23	—	打(き)	—	2800	50	80	15	136・192	—	※15

※1…動作中被CH判定なし　※2…1～8相殺判定(テリー淀川の胴体)　※3…ヒットorガード時終了動作に移行(全体29)／地上ガード時ガード硬直28　※4…ヒットストップ1　※5…ヒットストップ1／ボタンを離した瞬間に攻撃判定消失、硬直12　※6…1～55被カウンター判定／飛び道具判定／ヒットストップはヒット時22、ガード時20　※7…1～14相殺判定(キャサリンとテリー淀川の腕)　※8…1～13被CH判定／飛び道具判定　※9…動作中被CH判定　※10…動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間36　※11…1～19足元無敵／2～19空中判定／動作中被CH判定　※12…1～14&42～49足元無敵／15～41下半身無敵／2～49空中判定／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間38　※13…ダウン復帰不能／硬直が解けてから110F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※14…2段目のみホーミングキャンセル可能　※15…ホーミングキャンセル可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ミサイル発射やー!	17	57	全体53	+10	上	B	500×5	95(80)	98	30	全	—	※1
ラリアットぶんぶんぶん!　A	14	4(3)8	19+着地20	-31	横	B	1400×2	87(70)	94	30	全	超必・A超必	※2、3
ラリアットぶんぶんぶん!　B	14	4(2)4(2)6(3)9	19+着地20	-32	横	B	1400×4	87(70)	94	30	全	超必・A超必	※2、4
ラリアットぶんぶんぶん!　C	14	4(2)×4・6(3)9	21+着地20	-34	横	B	1400×6	87(70)	94	30	全	超必・A超必	※2、5
(空中)ラリアットぶんぶんぶん!　A	14	4(3)8	29	—	横	B	1400×2	87(70)	94	30	全	超必・A超必	※2、6
(空中)ラリアットぶんぶんぶん!　B	14	4(2)4(2)6(3)9	29	—	横	B	1400×4	87(70)	94	30	全	超必・A超必	※2、7
(空中)ラリアットぶんぶんぶん!　C	14	4(2)×4・6(3)9	29	—	横	B	1400×6	87(70)	94	30	全	超必・A超必	※2、8
押しつぶしたるっちゅーねん!　A	12	15	21	—	壁	—	3600	50	80	30	136	超必・A超必	※9、10
押しつぶしたるっちゅーねん!　B	12	27	21	—	壁	—	3600	50	80	30	136	超必・A超必	※9、11
押しつぶしたるっちゅーねん!　C	12	39	21	—	壁	—	3600	50	80	30	136	超必・A超必	※9、12
(空中)押しつぶしたるっちゅーねん!　A	12	15	22	—	壁	—	3600	50	80	30	136・180	超必・A超必	※9、13
(空中)押しつぶしたるっちゅーねん!　B	12	27	22	—	壁	—	3600	50	80	30	136・180	超必・A超必	※9、14
(空中)押しつぶしたるっちゅーねん!　C	12	39	22	—	壁	—	3600	50	80	30	136・180	超必・A超必	※9、15
ミサイルぎょーさん発射やでー!	(45)12	5×15	全体79	+18	上	B	500×15	95	98	30	全	—	※16
めっちゃ回るでラリアット!	(31)8	{2(1)}×7・2(2)・{4(2)×2}・6(3)8(6)4	着地後81	—	横×12・壁	C	900×12・3000	91(80)×12・50	96×12・80	48×12・30	全	A超必	※2、17
回転力は遠心力で破壊力や!	4(60)0	1	40	—	ダ	—	0・100×17～81・6000	—	—	—	200	—	※18

※1…ミサイルは発射後57F経つか、相手に当たると爆発／爆発部分持続3×5／硬直差はC版を密着でガードさせたときのもの　※2…動作中被CH判定なし／奇数段ヒット時相手を引き寄せる　※3…2～下半身無敵&空中判定／1～28一度だけヒット効果が弱or中の攻撃を耐えられる　※4…2～下半身無敵&空中判定／1～43一度だけヒット効果が弱or中の攻撃を耐えられる　※5…2～下半身無敵&空中判定／1～55一度だけヒット効果が弱or中の攻撃を耐えられる　※6…1～28一度だけヒット効果が弱or中の攻撃を耐えられる／動作中に着地した場合着地後硬直20　※7…1～43一度だけヒット効果が弱or中の攻撃を耐えられる／動作中に着地した場合着地後硬直20　※8…1～55一度だけヒット効果が弱or中の攻撃を耐えられる／動作中に着地した場合着地後硬直20　※9…壁受け身不可能／ヒット時のみキャンセル可能(ホーミング含む)　※10…1～38被CH判定　※11…1～50被CH判定　※12…1～62被CH判定　※13…12～26相手をすり抜ける／1～38被CH判定／動作中に着地した場合着地後硬直18／空中で一度だけ使用可能　※14…12～38相手をすり抜ける／1～50被CH判定／動作中に着地した場合着地後硬直18／空中で一度だけ使用可能　※15…12～50相手をすり抜ける／1～62被CH判定／動作中に着地した場合着地後硬直18／空中で一度だけ使用可能　※16…暗転～56被CH判定／10以降必ず発生　※17…暗転～下半身無敵／2～空中判定／相殺不可能／13段目壁受け身不可能／ヒットストップ1(13段目のみ0)／暗転後1～61一度だけヒット効果が弱or中の攻撃を耐えられる／着地後硬直中はダウン状態／12段目のみA超必でキャンセル可能／地上版は硬直45+着地81　※18…暗転するまで無敵／暗転後29まで被CH判定／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから60F後に相手が起き上がる(相手はぁと)／レバーを回すとダメージアップ(最大14100)／連続技に組み込める(連続技の場合1段目ダメージ補正91%)

キャラクター編 ゼニア キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	2	10	±0	弱／ノ	A	400	95(80)	98	22	全	連／全／J	※1
立ちB	4	4	9	+3	中／上	B	1200	91	96	25	全	全／J	※2
立ちC	14	4	25	-6	強／下	D	2400	83	92	30	全	全	※3
→+B	6	2	24	±0	横	B	1400	87	94	25	全	—	※4
しゃがみA	3	2	10	±0	弱／ノ	A	400	95(70)	98	22	全	連／全	※1
しゃがみB	6	4	9	+3	中／下	B	1000	91(80)	96	25	屈空	全／HJ	※5
しゃがみC	14	2(2)3	23	-5	強／下・足(垂)	B・C	800・1000	91	96	25・56	屈空・全	全	※6
ジャンプA	3	3	15	—	弱／ノ	A	400	95(80)	98	22	立空	連／全／J	※1
ジャンプB	6	6	20	—	中／ノ	B	900	91	96	25	立空	全／J	
ジャンプC	8	6	17	—	強／横	C	1800	83	92	30	立空	全	

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ジャンプE	13	5	32	—	強／た	D	3000	70	90	56	立空	全	※7
ジャンプ中前方向+B	6	2	18	—	中／ノ	B	900	91	96	25	立空	全／J	※8
立ちE	18	6	21	-4	壁	D	2400	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※9
立ちE(タメ)	35	3	36	—	壁	E	3200	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※10
しゃがみE	12	3	24	-4	打	D	2300	83	92	66	立屈	A必・A超必・AB	※11
しゃがみE(タメ)	29	4	29	—	打(き)	E	2600	83	92	15	立屈	A必・A超必・AB	※12
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	※13
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	300×4・1800	100×4・50	100×4・80	15	64	—	※14
空中投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	72・120	—	※15

※1…動作中被CH判定なし　※2…2～3相殺判定(前の手)／ヒットストップ4　※3…4～9相殺判定(胸部)／ヒットストップ16　※4…1～3相殺判定(頭部)／ヒットストップ4　※5…ヒットストップ4　※6…14～17低姿勢／2～9相殺判定(頭部)　※7…1～12相殺判定(振り下ろす腕)／ヒットストップ16　※8…1～3相殺判定(上半身)　※9…12～17相殺判定(パイルバンカー)／動作中被CH判定　※10…28～33相殺判定(パイルバンカー)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間23　※11…10～23反射判定(前上)／動作中被CH判定　※12…27～46反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間20　※13…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから74F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※14…動作中被CH判定なし／5段目のみホーミングキャンセル可能　※15…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから40F後に相手が起き上がる(相手はぁと)

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
吼える黒きウラガーン　A	6	4	23	-1	横	D	2200	87(80)	92	36	全	超必・A超必・AB	※1
吼える黒きウラガーン　B	11	6	30	-7	横	D	2400	87(80)	92	36	全	超必・A超必・AB	※2
吼える黒きウラガーン　C	32	4	38	—	壁	D	2800	83	92	26	全	超必・A超必・AB	※3
猛る暗きタルナーダ　A	11	6	36	-14	横	D	2200	83	92	40	立屈	超必・A超必・AB	※4
猛る暗きタルナーダ　B	15	6	36	-14	横	D	2400	83	92	40	全	超必・A超必・AB	※5
猛る暗きタルナーダ　C	31	2	40	—	横	D	2800	83	92	40	全	超必・A超必・AB	※6
金色のイディナローク(↓↙←版&→↓↘版)(通常)	20	4	52	-33	壁	D	3200	70	90	26	立屈	超必・A超必・AB	※7
金色のイディナローク(↓↙←版&→↓↘版)(強化)	31+7	4	52	-31	壁	E	4200	70	90	26	立屈	超必・A超必・AB	※8
金色のイディナローク(↓↙←版&→↓↘版)(ジャスト)	33+7	4	52	—	壁	—	5200	70	90	26	ガ不	超必・A超必・AB	※9
(空中)金色のイディナローク(通常)	11	4	33	—	た	D	3200	70	90	56	立空	超必・A超必	※10
(空中)金色のイディナローク(強化)	23+6	4	33	—	バ	E	4200	70	90	20	立	超必・A超必	※11
(空中)金色のイディナローク(ジャスト)	25+6	4	33	—	バ	—	5200	70	90	20	ガ不	超必・A超必	※12
往くはヴィールヒ　A	—	—	—	全体23	—	—	—	—	—	—	—	—	※13
往くはヴィールヒ　B	—	—	—	全体26	—	—	—	—	—	—	—	—	※14
往くはヴィールヒ　C	—	—	—	全体30	—	—	—	—	—	—	—	—	※15
掻き乱すバルイーフ　A	10	4	10	+2	強／下	B	1200	91	96	25	全	超必・A超必・AB	※16
掻き乱すバルイーフ　B	16	4	12	±0	中／下	B	1200	91(70)	96	25	立空	超必・A超必・AB	※17
掻き乱すバルイーフ　C	4	4	31	-12	上	D	1800	70	90	40	全	超必・A超必・AB	※18
コーラカルを穿つ夜	19	1	30	—	壁	—	3200	50	80	26	64	超必・A超必・AB	※19
エリダラーダは遠過ぎて	(42)	—	全体49	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※20
戦火に響くタルチオーク	(26)着地1	5	41	-25	足(垂)	C	5000	50	80	56	屈空	A超必・AB	※21
タレアドールは倒れない(移動部分)	(31)3	12	15	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※22
タレアドールは倒れない(乱舞部分)	8	2(8)2(7)2(7)2(8)2(7)2(12)2(27)4(29)2	14+着地14	-4	(中／下)×6・横・ノ・た	A×6・D・—・—	500×7・1000・3000	95×8・70	98×8・90	30×6・56・60・56	全	A超必・AB	※23
終わりを告げるラススタヴァーニィ(1～4段目)	(61)6	4(19)2(25)2(22)3	31	—	強×3・—	—	2000×3・0	95×3・100	98×3・100	60×3・—	全×3・ガ不	—	※24
終わりを告げるラススタヴァーニィ(5段目)	—	—	—	—	壁	—	5000・7000・9000	50	80	26	—	—	※25

※1…ヒットストップはヒット時8、ガード時9／ヒットストップ終了後6F目まで派生技に移行可能(ヒット時のみ)　※2…ヒットストップはヒット時8、ガード時9／ヒットストップ終了後4F目まで派生技に移行可能(ヒット時のみ)　※3…5～21相殺判定(胸部)／26～45反射判定(前)／1～29被CH判定／ガードクラッシュ効果／ヒットストップはヒット時8、ガード時9／ヒットストップ終了後4F目まで派生技に移行可能　※4…1～10対打撃無敵／動作中被CH判定なし／ヒットストップはヒット時8、ガード時9／ヒットストップ終了後4F目まで派生技に移行可能(ヒット時のみ)　※5…1～14対打撃無敵／15～20上半身無敵／動作中被CH判定なし／ヒットストップはヒット時8、ガード時9／ヒットストップ終了後4F目まで派生技に移行可能(ヒット時のみ)　※6…ヒットストップはヒット時8、ガード時9／ヒットストップ終了後4F目まで派生技に移行可能　※7…相殺不可能／タメ開始後14F目からメーター上昇／タメ開始後31～32、34～35F目でボタンを離すと強化版、33F目だとジャスト版に移行／36F以上タメると通常版が自動的に発生／タメ後ボタンを離してから7F後に発生　※8…相殺不可能／壁受け身不可能／最速38Fで発生　※9…相殺不可能／壁受け身不可能／ヒットストップ32／最速40Fで発生　※10…相殺不可能／動作中に着地した場合、着地後硬直15／タメ開始後6F目からメーター上昇／タメ開始後23～24、26～27F目でボタンを離すと強化版、25F目だとジャスト版に移行／28F以上タメると通常版が自動的に発生／タメた場合ボタンを離してから6F後に発生　※11…相殺不可能／動作中に着地した場合、着地後硬直15　※12…相殺不可能／ヒットストップ32／動作中に着地した場合、着地後硬直15　※13…1～9対打撃無敵／10～12ひざ上無敵／13～16胸上無敵／10～16派生技に移行可能　※14…1～11対打撃無敵／12～14ひざ上無敵／15～19胸上無敵／12～19派生技に移行可能　※15…1～13対打撃無敵／14～16ひざ上無敵／17～21胸上無敵／14～21派生技に移行可能　※16…1～7胸上無敵　※17…1～9胸上無敵／ヒットストップ4　※18…1～7対打撃無敵／8～33被CH判定／ヒットストップはヒット時8、ガード時9　※19…1～3上半身無敵／ヒットストップ12　※20…11でメーターすべてが赤くなる　※21…暗転～6無敵／7～着地するまで被CH判定／当て身不可能　※22…暗転～8ひざ上無敵／9～14胸上無敵／動作中被CH判定なし／持続部分は打撃判定／持続が相手に接触した次のフレームで乱舞部分へ移行　※23…1胸上無敵／2～9ひざ上無敵／9段目発生後19～空中判定／動作中被CH判定なし／7～9段目相殺不可能／ヒットストップは1～6段目3(2)、7段目16(2)、8段目(8)、9段目(24)(カッコ内はヒット時)／7段目以降ヒット時のみ次の攻撃が発生／途中で終了したときの硬直は7段目25、8段目31　※24…1～9無敵／52(3段目発生3F前)～71反射判定(前)／動作中被CH判定なし／相殺不可能／1～3段目ガードクラッシュ効果／ヒットストップは1～3段目16／4段目ヒットorガード時相手をロック、5段目に移行／ヒットorガード時のみ次の攻撃が発生／途中で終了したときの硬直は1段目32、2段目40、3段目42　※25…ヒットストップ32／4段目ヒット後18でメーター上昇開始／タメ時間89～96&101～108は強化版、97～100はジャスト版に変化／強化版&ジャスト版は壁受け身&ダウン復帰不可能／攻撃力は「通常」・「強化」・「ジャスト」のときのもの

キャラクター編 ドロシー キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	4	2	10	±0	弱／横	A	500	95(80)	98	22	全	連／全／J	※1
立ちB	7	2×4	17	-7	弱／ノ	A	600×4	95(80)	98	22	全	全／J	※2
立ちC	11	8	26	-7	横	B	2600	83	92	30	全	—	※3
→+B	8	2×4	17	-7	弱／ノ	A	600×4	95(80)	98	22	全	全／J	※2
しゃがみA	4	3	12	-3	弱／ノ	A	400	95(70)	98	22	屈空	全／J	※1
しゃがみB	9	2×4	16	-6	弱／ノ	A	600×4	95(70)	98	22	全	全／J	※2
しゃがみC	7	6	21	±0	足	B	2600	83	92	56	屈空	全	※4
↘+C	9	1(30)1	—	-8	上・下	D・B	500・1500	100・83	100・92	40・22	屈空・全	全	※5
ジャンプA	3	12	13	—	中／ノ	B	500	95(80)	98	25	立空	全／J	
ジャンプB	8	2×6	9	—	弱／ノ	A	500×6	95	98	22	全	全／J	※2

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ジャンプC	25	2	20	—	強／ノ	B	2000	83(70)	92	30	全	—	※6
ジャンプE	14	2	35	—	横	D	2600	70	90	30	立空	全	※7
ジャンプ中下方向+B	6	着地まで	—	—	中／下	B	800	91	96	25	立空	全	※8
立ちE	33	4	20	-1	壁	D	3000	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※9
立ちE(タメ)	54	6	25	—	壁	E	3500	70	90	26	立屈	A必・A超必・AB	※10
しゃがみE	25	6	19	-2	打	D	2700	83	92	66	立屈	A必・A超必・AB	※11
しゃがみE(タメ)	42	4	34	—	打(き)	E	3100	70	90	15	立屈	A必・A超必・AB	※12
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	※13
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	1200・100・1200	100×2・50	100×2・80	15	64	—	※14
空中投げ	3	1	23	—	壁	—	800・1200	100・50	100・80	26	64・96	—	※15

※1…動作中被CH判定なし　※2…ヒットストップはヒット時2、ガード時3　※3…飛び道具判定　※4…飛び道具判定／32F以降各種キャンセル可能(ホーミング含む)　※5…2段目飛び道具判定／1段目のみキャンセル可能／硬直差は1段目のみガードさせたときのもの　※6…1～9被CH判定／飛び道具判定　※7…10～13相殺判定(ロボット)／1～30被CH判定　※8…動作中被CH判定／相殺不可能　※9…29～32、37～41相殺判定(ライオン)／動作中被CH判定　※10…50～53相殺判定(ライオン)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間35　※11…4～44低姿勢／22～24相殺判定(ロボット)／動作中被CH判定　※12…4～71低姿勢／36～41相殺判定(ロボット)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間25　※13…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから57F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※14…動作中被CH判定なし／3段目のみホーミングキャンセル可能　※15…動作中被CH判定なし／2段目のみホーミングキャンセル可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ジャック・ラビット	18[12]	地面まで	全体55[45]	—	た	B	備考参照	91(80)	96	56	全	—	※1、2
クイーン・ビー	1	地面まで	全体38[37]	—	た	B	備考参照	91(80)	96	56	全	—	※1、3
キング・バード	4	地面まで	全体43[62]	—	た	B	備考参照	91(80)	96	56	全	—	※1、4
グラウンド・テン　A(設置)	42	181	全体37	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※5
グラウンド・テン　B(設置)	38	181	全体35	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※6
グラウンド・テン　C(設置)	34	181	全体33	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※7
グラウンド・テン(発動)	26	2×9・3	—	—	中／ノ	B	300×10	95(80)	98	25	全	—	※8
フライング・エース	備考参照	1×11	全体33	—	中／ノ	B	400×11	95(80)	98	25	全	—	※9
シャッフル	3	25	37	-5	上(垂)	C	300×11	95	98	16	全	—	※10
トリプル・フェイス	(31)18[16]	地面まで	全体56[60]	—	バ	E	1000×3	91(80)	96	20	全	—	※11
テン・オブ・スペード(設置)	(31)13	181	全体22～101	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※12
テン・オブ・スペード(発動)	26	2×9・3	—	—	強／ノ	C	500×10	95(80)	98	30	全	—	※13
スペキュレイション	(31)75	1×11	全体3	—	強／ノ	C	600×11	95(80)	98	30	全	—	※14
リフル・シャッフル	(31)5	39	37	-5	打(垂)	C	400・300×17	95	98	20	全	A超必・AB	※15
ミスディレクション(←↖↓↘→→)	—	—	全体4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※16
ミスディレクション(←→↘↓↖←)	1(31)	—	全体5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※17
マジシャンズ・チョイス	10(21)10	2	53	-34	壁	A	0・1600×3・1800×3・2200	100×7・50	100×7・80	26	屈空	—	※18
(役)ストレート	48	—	—	—	ノ	D	2000	83	92	30	全	—	※19
(役)フルハウス	48	2×12	—	—	強／ノ	C	300×12	95	98	30	全	—	※19
(役)フォーカード(10)	22	4(2)×15	—	—	中／ノ	B	200×15	95(80)	98	25	全	—	※20
(役)フォーカード(A)	69	—	—	—	横	C	備考参照	95(80)	98	30	全	—	※21
(役)ロイヤルストレートフラッシュ(通常)	48	—	—	—	強／ノ	C	備考参照	83	92	30	全	—	※22
(役)ロイヤルストレートフラッシュ(スペード)	48	—	—	—	強／ノ	C	400×n	95(80)	98	30	全	—	※19

※1…ヒットストップはヒット時10、ガード時3／持続終了後2Fでトランプ設置／トランプの設置時間はA版601F、B版571F、C版541F／設置終了後17F目まで同じボタンの技を出せない　※2…1～足元無敵／2～空中判定／1～43[1～37]被CH判定／29～38[23～32]派生技に移行可能／攻撃力はA版800、B版900、C版1000／[　]内の数値は空中版のもの　※3…9～18派生技に移行可能／1～23被CH判定／攻撃力はA版900、B版1000、C版1100／[　]内の数値は空中版のもの　※4…1～33被CH判定／攻撃力はA版1000、B版1100、C版1200／[　]内の数値は空中版のもの　※5…1～16被CH判定／持続に相手が触れると次のフレームで発動する／持続中トランプ設置／17以降トランプは必ず設置される／攻撃判定消失後12F目まで同じ技を出せない　※6…1～12被CH判定／持続に相手が触れると次のフレームで発動する／持続中トランプ設置／13以降トランプは必ず設置される／攻撃判定消失後12F目まで同じ技を出せない　※7…1～8被CH判定／持続に相手が触れると次のフレームで発動する／持続中トランプ設置／6以降トランプは必ず設置される／攻撃判定消失後12F目まで同じ技を出せない　※8…攻撃判定消失後2F目まで同じ技を出せない　※9…動作中被CH判定／32でトランプ設置／12以降トランプは必ず設置される／発生はA版324、B版294、C版264／トランプの設置時間はA版309、B版279、C版249／攻撃判定消失後13F目まで同じ技を出せない　※10…1～6対打撃無敵／7～被CH判定／ヒット時ヒットストップ0／飛び道具判定／23F以降各種キャンセル可能(ホーミング含む)　※11…暗転～足元無敵／18～22[16～20]無敵／2～空中判定／1～17、23～51[1～15、21～49]被CH判定／1(2)段目発生後3F目で2(3)段目発生／発生後2Fまでの攻撃力：J1100、Q1200、K1300／持続終了後2F目トランプ設置／トランプの設置時間は631F／設置時間終了後17F目まで同じ技を出せない／[　]内の数値は空中版のもの　※12…暗転後1～4被CH判定／暗転後5以降トランプは必ず設置される／持続に相手が触れると次のフレームで発動する／持続中トランプ設置／攻撃判定消失後12F目まで同じ技を出せない／ボタン押しっぱなしでトランプの位置が変化／ボタン離して2F目でトランプ設置、硬直11　※13…攻撃判定消失後2F目まで同じ技を出せない　※14…動作中被CH判定／トランプの設置時間59／暗転後トランプは必ず設置される／攻撃判定消失後13F目まで同じ技を出せない　※15…1～6無敵／7～被CH判定／飛び道具判定／38F以降各種キャンセル可能(ホーミング含む)　※16…動作中被CH判定／暗転時間31　※17…暗転するまで無敵／暗転後動作中被CH判定　※18…1～暗転後3まで無敵／暗転後4～被CH判定／当て身不可能／データは死神を選んだときのもの／天使が出た場合は両者のパワーゲージが1本増加　※19…データはカード1枚のもの／ロズ　キクロスで吸収不可能　※20…データはカード1枚のもの　※21…攻撃力はスペード600×n、ハート500×n、ダイヤ400×n、クラブ300×n／データはカード1枚のもの　※22…攻撃力はハート1300、ダイヤ1200、クラブ×1100／データはカード1枚のもの／ロズ　キクロスで吸収不可能

キャラクター編 **エルザ** キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	5	3	11	-2	弱／ノ	A	700	95(80)	98	22	全	全／J	※1
立ちB	8	4	11	+1	中／横	B	1600	87	94	25	全	全／J	
立ちC	11	4	15	+2	強／ダ	C	2400	83	92	56	全	全	
→+B	11	4	11	+1	中／横	B	1800	87(80)	92	25	全	全	※2
←+C	15	2	18	+1	横	C	2600	83(70)	92	40	立屈	全	※3
しゃがみA	4	2	14	-4	弱／下	A	500	95(70)	98	22	屈空	連／全	※1
しゃがみB	7	4	12	±5	中／横	B	1400	87(80)	92	25	屈空	全／J	
しゃがみC	15	1	20	±0	足	C	2200	83(70)	92	56	屈空	全	※4
ジャンプA	4	4	17	—	弱／ノ	A	500	95(80)	98	22	立空	全／J	※1
ジャンプB	6	4	22	—	中／ノ	B	1500	87	94	25	立空	全／J	
ジャンプC	11	2	21	—	強／た	C	2000	83	92	56	立空	全	
ジャンプE	11	3	21	—	た	D	2600	83	92	56	立空	全	
ジャンプ中←+B	7	2	14	—	中／上	B	1500	87	94	25	立空	全／J	※5
立ちE	10	3	21	-1	壁	D	2300	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※6
立ちE(タメ)	31	4	28	—	壁	E	2700	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※7
しゃがみE	16	2	25	-4	打	D	2200	83	92	66	立屈	A必・A超必・AB	※8
しゃがみE(タメ)	37	2	26	—	打(き)	E	2500	83	92	15	立屈	A必・A超必・AB	※9
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	※10
ニュートラル投げ	5	1	23	—	壁	—	500×2・1200	100×2・50	100×2・80	26	64	—	※11
空中投げ	3	1	23	—	バ	—	800・1400	100・50	100・80	20	64・96	—	※12

※1…動作中被CH判定なし　※2…1対投げ無敵／1～11下半身無敵／2～10空中判定／8～13反射判定(前)　※3…2～12上半身無敵／13～15腰から上やられ判定なし／12～25反射判定(前)　※4…1～13被CH判定　※5…6～8反射判定(前)　※6…動作中被CH判定　※7…動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間24　※8…動作中被CH判定／16～19反射判定(前上)　※9…動作中被CH判定／37～40反射判定(前上)／ガードクラッシュ効果／タメ時間24　※10…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから78F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※11…動作中被CH判定なし／3段目のみホーミングキャンセル可能　※12…動作中被CH判定なし／2段目のみホーミングキャンセル可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
サンクトゥス	20	—	全体46	-9	弱／ノ	A	500	100	100	22	全	—	※1
(空中)サンクトゥス	18	—	着地後14	—	弱／ノ	A	500	100	100	22	全	—	※2
クレド　A	4	2(1)2	21+着地8	-8	上	C	500・1800	95(80)・83	98・92	22	全	超必・A超必・AB	※3
クレド　B	9	4(1)2	24+着地8	-12	上	C	600・2000	95(80)・83	98・92	22	全	超必・A超必・AB	※4
クレド　C	11	1×4(3)2	30+着地8	-19	上×4・上	A×4・C	500×4・2000	95(80)・83	98×4・92	22	全×4・立屈	超必・A超必・AB	※5
(空中)クレド　A	5	2	着地後8	—	上	C	1600	83	92	22	全	超必・A超必・AB	
(空中)クレド　B	9	2	着地後8	—	上	C	1800	83	92	22	全	超必・A超必・AB	
(空中)クレド　C	11	2	着地後8	—	上	C	2000	83	92	22	全	超必・A超必・AB	
グロリア　A	19	3	17	+3	強／た	D	2200	83	92	56	全	超必・A超必・AB	※6
グロリア　B	29	3	20	±0	強／た	D	2400	83	92	56	立空	超必・A超必・AB	※7
グロリア　C	40	3	20	±0	強／た	D	3000	70	90	56	立空	超必・A超必・AB	※8
キリエ	8	10	17	-15	弱／ノ	A	700	91	96	30	全	超必・A超必・AB	※9
ベネディクトゥス	12	4×4	全体46	—	中／ノ	B	1000×4	87	94	25	全	—	※10
アニュス	5	15	26	-23	弱／ノ	A	200	100	100	36	全	—	※11
グラディウス	(46)6	2(12)4	29+着地8	-34	バ	C・E	2000・4000	100・50	100・80	20	全	A超・AB	※12
(空中)グラディウス	(46)5	2(12)4	着地後8	—	バ	C・E	2000・4000	100・50	100・80	20	全	A超・AB	※13
セキュリス	(46)21	2	70	-47	た	E	8000	50	80	25	立	—	※14
ランケオラ	(46)6	2×11・2	26	-34	強／下×11・壁	A×11・E	800×11・1500	91×11・70	96×11・90	30×11・26	全	A超・AB	※15
レクイエム	41(58)0	1	48	-33	壁	B	12800	50	80	26	立屈	—	※16

※1…聖水は相手に触れるor2度接地すると315F間停滞／画面上に複数出せる(停滞は最大5個)／ケズリダメージ0／硬直差はAorB版を立ち状態のはぁとにガードさせたときのもの／C版のみ発生25、20以降必ず発生する　※2…聖水は相手に触れるor2度接地すると315F間停滞／画面上に複数出せる(停滞は最大5個)／ケズリダメージ0　※3…6～空中判定　※4…1～8上半身無敵／10～空中判定　※5…1～10無敵／12～空中判定　※6…1～18足元無敵／4～15空中判定　※7…1～28足元無敵／7～26空中判定／6～26相殺判定(上半身)　※8…1～10対打撃無敵／11～39下半身無敵／12～37空中判定／11～37相殺判定(上半身)　※9…8～14反射判定(前上)／ガードorヒット時引き寄せ効果あり／B版：サンクトゥスを反射、C版：サンクトゥスを破壊　※10…動作中被CH判定／4でサンクトゥス(停滞部分)を飛び道具として発動／データは発動時のもの　※11…飛び道具判定／ロズ キクロスで吸収不可能／22～25派生技受け付け、26派生技に移行　※12…暗転～7無敵／暗転後7～空中判定／相殺不可能／1段目ヒット時相手をロックする／ロックしたときは各種キャンセル不可能(ホーミング含む)　※13…相殺不可能／1段目ヒット時相手をロックする／ロックしたときは各種キャンセル不可能(ホーミング含む)　※14…17～20反射判定(真下)／相殺不可能／当て身不可能／ケズりダメージ1200／ホーミングキャンセル不可能　※15…3～33反射判定(後ろ)／1～11段目ヒットストップ0&各種キャンセル不可能(ホーミング含む)　※16…1～暗転まで無敵／1～暗転まで相手をすり抜ける／1～暗転まで時間が遅くなる(実際の発生は19F)／相殺不可能／当て身不可能／ホーミングキャンセル不可能

キャラクター編 **クラリーチェ** キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	4	4	15	+7	弱／ノ	A	500	95(70)	98	22	全	全／J	※1
立ちB	8	3・3	12	+1	弱／横・中／横	A・B	800×2	91(80)	96	6・25	全	—・全	※2
立ちC	9	1×3	21	−1	弱／横・強／横×2	A×2・C	500×2・1700	95×2・87	98×2・92	6×2・30	全	—・—・全	※3
←+C	1	1	48	−24	足(垂)	E	2400	70	90	56	屈空	全	
しゃがみA	4	4	14	-6	弱／ノ	A	500	95(70)	98	22	全	全	※4
しゃがみB	7	1・2	17	−3	弱／横・中／下	A・B	700	91(80)	96	6・25	屈空	—・全	※5
しゃがみC	8	1×3	22	−2	弱／横×2・強／ノ	A×2・C	500×2・1200	95×2・87	98×2・92	6×2・25	全	—・—・全	※6
ジャンプA	4	4	19	—	弱／ノ	A	600	95(80)	98	22	立空	全／J	※7
ジャンプB	7	1・2	19	—	弱／横・中／ノ	A・B	700×2	95	98	6・25	立空	—・全	※5
ジャンプC	12	6	15	—	強／横	C	2100	83	92	30	立空	全／J	※8
ジャンプE	10	2	34	—	た	D	2800	83	92	56	立空	全	※9
ジャンプ中↑+C	10	1・2	21	—	強／横	C	1200×2	87(80)	92	30	立空	全	※10
立ちE	14	6	13	+4	壁	D	2400	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※11
立ちE(タメ)	34	4	21	—	壁	—	2800	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※12
しゃがみE	15	6	20	-3	打	D	2400	83	92	66	立屈	A必・A超必・AB	※13
しゃがみE(タメ)	29	4	23	—	打(き)	—	2800	83	92	15	立屈	A必・A超必・AB	※14
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2000	—	—	—	64	—	※15
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	700・100×2・300・800	100×4・50	100×4・80	15	64	—	※16
空中投げ	3	1	23	—	バ	—	500×3・1000	100×3・50	100×3・80	20	64・96	—	※17

※1…1～3反射判定(前上)　※2…5～7反射判定(後下)／1段目ホーミングキャンセル不可能&ヒットストップ2　※3…2～8(前の手)／1、2段目ホーミングキャンセル不可能&ヒットストップ2／連続技の初段に使用した場合、どの段でもダメージ補正80%　※4…1～3反射判定(前下)　※5…1段目ホーミングキャンセル不可能&ヒットストップ2　※6…6～9反射判定(前上)／1、2段目ホーミングキャンセル不可能&ヒットストップ2／連続技の初段に使用した場合、どの段でもダメージ補正80%　※7…1～11反射判定(前)／1～3被CH判定　※8…1～3相殺判定(全身)、9～11相殺判定(衝撃波部分)／4～8反射判定(真下)　※9…2～13反射判定(前)　※10…7～19反射判定(真下)　※11…8～13反射判定(前)／動作中被CH判定　※12…27～33反射判定(前)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間26　※13…11～14相殺判定(前翼)／8～14反射判定(真上)／動作中被CH判定　※14…25～28(前翼)／23～28反射判定(真上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間22　※15…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから58F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※16…動作中被CH判定なし／5段目のみホーミングキャンセル可能
※17…動作中被CH判定なし／4段目のみホーミングキャンセル可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ラ・グランフィア、ドゥーエ	9	5	32	+3	横・強／横・下	D	2600・2500・2400	70	90	40	全・全・屈空	超必・A超必・AB	※1
(空中)ラ・グランフィア、(空中)ドゥーエ	9	5	39	-4	強／横・下・た	D	2400・2500・2600	70	90	40・40・56	全・全・立空	超必・A超必	※2
タルダ	29	5	12	+23	横・強／横・下	D	2600・2500・2400	70	90	40	全・全・屈空	—	※3
(空中)タルダ	34	5	14	+21	強／横・下・た	D	2400・2500・2600	70	90	40・40・56	全・全・立空	—	※4
ラ・バレストラ　A	32	5	全体43	+15	中／ノ	B	1000	91	96	25	全	—	※5
ラ・バレストラ　B	39	3・3・5	全体48	+23	中／ノ	B	1000×3	91	96	25	全	—	※6
ラ・バレストラ　C	45	3・3・5	全体58	+19	中／ノ	B	1000×3	91	96	25	全	—	※7
ラ・ブレッザ　A	16	10	着地後20	+1	強／上(き)	D	2000	87(80)	92	1	立空	超必・A超必・AB	※8
ラ・ブレッザ　B	17	10	着地後20	-1	強／上(き)	D	2000	87(80)	92	1	立空	超必・A超必・AB	※9
ラ・ブレッザ　C	17	10	着地後20	+3	強／上(き)	D	2000	87(80)	92	1	立空	超必・A超必・AB	※10
ラ・カテーナ	5	3	25	—	壁	—	2500	50	80	26	72	超必・A超必・AB	※11
イル・フラコ	(46)3	2(7)画面端まで	全体57	—	中・強×n／下・横×n	B・D×n	1000・300×n	91(80)・95×n	96・98×n	30・25×n	全	A超必・AB	※12
(空中)イル・フラコ	(46)3	2(7)画面端まで	全体55	—	中・強×n／下・横×n	B・D×n	1000・300×n	91(80)・95×n	96・98×n	30・25×n	全	A超必	※13
イル・クローマ	117(61)73	—	全体123	—	横・下×n・打(き、垂)×n	E・A×n・E×n	6600・500×n・3000×n	70・95×n・70×n	90・98×n・90×n	25・30×n・2×n	立屈	A超必・AB	※14
イル・ラピメント	(31)	—	全体40	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※15
イル・リズヴェッリオ	(61)7	5(88)6	48	-122	打(き)[弱／横]	E	1300・100[9900]	100・100[50]	100・100[80]	—・6[60]	全	—	※16

※1…1～31被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／飛び道具判定／ホーミングキャンセル可能／ラ・グランフィアヒットorガード時22～37ドゥーエに移行可能／硬直差は先端部分をガードさせたときのもの、密着時は+5／ロズ キクロスで吸収不可能／データは「A版」・「B版」・「C版」のときのもの　※2…1～42被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／飛び道具判定／ホーミングキャンセル可能／ヒットorガード時24～43ドゥーエに移行可能／硬直差は先端部分をガードさせたもの、密着時は-2／ロズ キクロスで吸収不可能／データは「A版」・「B版」・「C版」のときのもの　※3…1～31被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／飛び道具判定／ホーミングキャンセル不可能／硬直差は先端部分をガードさせたもの、密着時は+25／ロズ キクロスで吸収不可能／データは「A版」・「B版」・「C版」のときのもの　※4…1～42被CH判定／出始めの2F間相殺不可能／飛び道具判定／ホーミングキャンセル不可能／硬直差は先端部分をガードさせたもの、密着時は+23／ロズ キクロスで吸収不可能／データは「A版」・「B版」・「C版」のときのもの　※5…4～23反射判定(上)／1～31被CH判定／相殺不可能／4で相手をサーチする　※6…3～41反射判定(上・下・上)／1～41被CH判定／相殺不可能／3で相手をサーチする　※7…1～4対投げ無敵／5～10無敵／6～空中判定／1～4被CH判定／相殺不可能／9で相手をサーチ、移動先にワープする　※8…1～2対打撃無敵／16～31反射判定(後)／空中ヒット時引き寄せ効果あり／16～25相手をすり抜ける／2～壁に到達時15F壁に張り付く／張り付き後着地後19まで行動不可能／硬直差は最低空でガードさせた場合の数値　※9…1～3対打撃無敵／17～32反射判定(後)／空中ヒット時引き寄せ効果あり／17～26相手をすり抜ける／2～壁に到達時15F壁に張り付く／張り付き後着地後19まで行動不可能／硬直差は最低空でガードさせた場合の数値　※10…1～5対打撃無敵／17～32反射判定(後)／空中ヒット時引き寄せ効果あり／17～26相手をすり抜ける／2～壁に到達時15F壁に張り付く／張り付き後着地後19まで行動不可能／硬直差は最低空でガードさせた場合の数値　※11…1～4被CH判定／ホーミングキャンセル可能　※12…暗転～47無敵／48対投げ無敵／2段目以降飛び道具判定、ヒットストップ0／1段目のみ相殺不可能&各種キャンセル可能　※13…47 ～48対投げ無敵／2段目以降飛び道具判定、ヒットストップ0／1段目のみ相殺不可能&各種キャンセル可能　※14…暗転後2～72相殺判定(クロマシアスの全身)／1段目ケズリダメージ400／1段目相殺不可能／2段目以降のガードは全　※15…暗転～22無敵／23～41対投げ無敵／23から420F間魔方陣をまとう、魔方陣内の相手から15Fごとに体力を100吸収(最大2800)　※16…暗転～7無敵／相殺不可能／当て身不可能／ホーミングキャンセル不可能／1段目ヒット時相手をロックする、ロック時[ ]内の数値に移行

キャラクター編 はぁと キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	2	11	-1	弱／ノ	A	500	95(80)	98	22	全	連／全／J	※1
立ちB	8	4	12	±0	中／上	B	1200	91	96	25	全	全／J	※2
立ちC	10	6	13	+2	強／横	C	2200	83	92	30	全	全／J	※3
➡+B	12	2	22	-3	強／横	C	1600	87	94	30	全	全／J	※4
➡+C	10	3	17	+1	強／上	C	2400	83(70)	92	30	立屈	全／J	※5
しゃがみA	4	2	11	-1	弱／下	A	500	95(70)	98	22	屈空	連／全	※1
しゃがみB	7	4	17	-5	中／下	B	1000	91	96	25	屈空	全／HJ	
しゃがみC	14	1	20	±0	足	C	1900	83	92	56	屈空	全	※6
ジャンプA	4	6	15	—	弱／ノ	A	600	95(80)	98	22	立空	全／J	※1
ジャンプB	6	4	23	—	中／ノ	B	1500	87	94	25	立空	全／J	

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ジャンプC	9	6	21	—	強／横	C	2200	83	92	30	立空	全	
ジャンプE	12	6	17	—	強／た	D	2500	83(70)	92	54	立空	全	
ジャンプ中⬅+B	6	4	17	—	中／ノ(垂)	B	1000	91	96	25	立空	全／J	※7
立ちE	12	6	19	-2	壁	D	2200	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※8
立ちE(タメ)	34	3	35	—	壁	E	2700	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※9
しゃがみE	12	7	16	±0	打	D	2300	83	92	66	立屈	A必・A超必・AB	※10
しゃがみE(タメ)	28	4	17+着地12	—	打(き)	E	2900	83	92	15	立屈	A必・A超必	※11
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	※12
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	500・1500	100・50	100・50	15	64	—	※13
空中投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	72・128	—	※14

※1…動作中被CH判定なし　※2…6～11相殺判定(頭&殴っている腕)　※3…1～4相殺判定(胸部)　※4…6～9相殺判定(6～7両足、8～9ひざ)　※5…1～5相殺判定(上半身)　※6…7～29対投げ無敵　※7…1～2、6～9相殺判定(1～2胴体、6～9突き出した腕)　※8…8～17相殺判定(上半身)／動作中被CH判定　※9…31～43相殺判定(上半身)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間31　※10…9～11相殺判定(手)／9～18反射判定(前上)／動作中被CH判定／　※11…33～42足元無敵／29～空中判定／25～27相殺判定(手)／25～37反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間21　※12…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから66F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※13…動作中被CH判定なし／2段目のみホーミングキャンセル可能　※14…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
はーとふるぱんち　A	3	1(1)9(9)3	11+着地7	-18	打	D・D・B	2000・1200・1500	70・91・87(70)	90・96・94	20	立屈・全・全	超必・A超必・AB	※1、2
はーとふるぱんち　B	6	2(1)13(9)3	21+着地7	-33	打	D・D・B	3000・1200・1500	70・91・87(70)	92・96・94	20	立屈・全・全	超必・A超必・AB	※1、3
はーとふるぱんち　C	8	3・15(9)3	31+着地7	-45	打	D・D・B	3000・1200・1500	70・91・87(70)	90・96・94	20	立屈・全・全	超必・A超必・AB	※1、4
(空中)はーとふるぱんち　A	3	8(9)3	着地後7	—	上・上・打	D・D・B	1800・1200・1500	83(70)・83・87(70)	92・92・94	46・46・20	全	超必・A超必	※1、5
(空中)はーとふるぱんち　B	5	11(9)3	着地後7	—	上・上・打	D・D・B	2200・1600・1500	83(70)・83・87(70)	92・92・94	51・51・20	全	超必・A超必	※1、6
(空中)はーとふるぱんち　C	6	11(9)3	着地後7	—	上・上・打	D・D・B	2600・2000・1500	83(70)・83・87(70)	92・92・94	58・58・20	全	超必・A超必	※1、7
鉄拳ぱんち　A	12	4	15	+9	強／横	D	2200	83	92	30	全	超必・A超必・AB	※8
鉄拳ぱんち　B	17	6	16	+6	強／横	D	2500	83	92	30	全	超必・A超必・AB	※9
鉄拳ぱんち　C	26	12	13	+4	壁	E	3000	70	90	26	全	超必・A超必・AB	※10
鉄拳ぱんち(⬅⬋⬇⬊➡+C版)	34	8	37	-21	足(垂)	D	1500	83(70)	92	56	立空	—	※11
りぼんびーむ　A	21	6	21	±0	中／た	B	1500	87(70)	94	56	全	—	※12
りぼんびーむ　B	26	6	13	+8	中／た	B	1500	87(70)	94	56	全	—	※13
りぼんびーむ　C	29	9	5	+13	中／た	B	1500	87(70)	94	56	全	—	※14
必殺きっく	22	着地まで	着地後8	+9	た	D	2100	83	92	56	立空	超必・A超必	※15
すっごいはーとふるぱんち	(51)5	3・12(9)3	31+着地17	-54	ノ・打・打[打(垂)]	C・D・B	2000・2000・1500[300×13・3000]	95・83・87(70)[95×13・70]	98・92・94[98×13・90]	32・20・20[22×13・12]	立屈・全・全[—]	A超必	※16
(空中)すっごいはーとふるぱんち	(51)4	3・12(9)3	着地後17	—	ノ・打・打[打(垂)]	A・D・B	300・2000・1500[300×9・5000]	95・83・87(70)[95×9・50]	98・92・94[98×9・80]	22・58・20[22×9・12]	全	A超必	※17
愛の鉄拳ぱんち	(61)10	8	18	+1	壁	D	5000	50	80	26	立屈	A超必・AB	※18
すっごい必殺きっく	(36)7	着地まで	着地後32	-14	た	D	5000	50	80	20	立空	A超必	※19
とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんち	(63・73・125)5	15	30・37・48+着地20	—	壁	—	8000・10000・12000	50	80	26	全	—	※20

※1…データは「1段目根元部分」・「1段目持続部分」・「飛び道具部分」／根元部分が当たると持続部分は当たらない／硬直差は根元部分のみガードしたときのもの　※2…1～3無敵／4～5対投げ無敵／7～空中判定／6～32被CH判定／根元部分のみ相殺不可能　※3…1～7無敵／8～9上半身無敵&対投げ無敵／11～空中判定／10～41被CH判定／根元部分のみ相殺不可能　※4…1～13無敵／15～空中判定／14～45被CH判定／根元部分のみ相殺不可能　※5…1～4無敵／5～31被CH判定　※6…1～6無敵／7～37被CH判定　※7…1～7無敵／8～38被CH判定／根元部分のみ相殺不可能　※8…1～15被CH判定　※9…1～22被CH判定　※10…23～37足元無敵／18～25相殺判定(上半身)／1～37反射判定(1～22後上、23～37前)／1～37被CH判定／相殺不可能　※11…34～57ダウン状態／58～無敵／相殺不可能／ホーミングキャンセル不可能　※12…1～5対投げ無敵／1～9&24～30足元無敵／10～23下半身無敵／6～30空中判定／動作中被CH判定　※13…1～5対投げ無敵／1～7&28～31足元無敵／8～27下半身無敵／6～31空中判定／動作中被CH判定　※14…1～5対投げ無敵／1～6&30～33足元無敵／7～29下半身無敵／6～33空中判定／動作中被CH判定　※15…硬直差は立ちガードしたときのもの(相手はぁと)／キャンセルは着地前まで可能　※16…暗転後7まで無敵／暗転後9～空中判定／暗転後39まで被CH判定／1段目相殺不可能／1段目ヒット時のみ、2段目以降が[　]内のデータになる／根元ヒット時15段目のみ各種キャンセル可能　※17…暗転後6まで無敵／暗転後38まで被CH判定／1段目ヒット時のみ、2段目以降が[　]内のデータになる／根元ヒット時11段目のみ各種キャンセル可能　※18…暗転後4まで対打撃無敵／動作中被CH判定なし／相殺不可能　※19…動作中被CH判定なし／相殺不可能／硬直差は立ちガードしたときのもの(相手はぁと)　※20…暗転中レバーを回すと3段階にパワーアップ／データは「通常」・「2段階」・「3段階」のときのもの／暗転後19まで無敵／動作中被CH判定なし／相殺不可能／当て身不可能／壁受け身不可能／ケズりダメージ1200・1600・2000／ガードクラッシュ効果／ヒットストップ48

キャラクター編 冴姫 キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	2	11	-1	弱／ノ	A	500	95(80)	98	22	全	連／全／J	※1
立ちB	8	2	18	-4	中／横	B	1100	91	96	25	全	全／J	※2
立ちC	14	4	18	-1	強／横	C	2200	83	92	30	全	全／J	※3
➡+B	10	3	16	-3	中／上	B	1200	91	96	25	全	全／J	※4
しゃがみA	4	2	11	-1	弱／下	A	500	95(70)	98	22	屈空	連／全	※1
しゃがみB	7	4	17	-5	中／下	B	1000	91	96	25	屈空	全／HJ	
しゃがみC	12	6	20	-5	足	C	1600	83(70)	92	56	屈空	全	※5
ジャンプA	5	6	12	—	弱／ノ	A	600	95(80)	98	22	立空	全／J	※1
ジャンプB	6	3	23	—	中／ノ	B	1400	87	94	25	立空	全／J	
ジャンプC	7	3	25	—	強／上	C	2200	83	92	30	立空	全	※6

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ジャンプE	11	6	29	—	壁	D	2400	83(70)	92	26	立空	全	
ジャンプ中⬅+B	7	4	17	—	中／ノ(垂)	B	1000	91	96	25	立空	全／J	※7
ジャンプ中⬆+C	18	着地まで	—	—	中／た	B	1500	87(70)	94	56	立空	A必・A超必	
立ちE	11	9	17	-3	壁	D	2400	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※8
立ちE(タメ)	34	4	25	—	壁	E	2900	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※9
しゃがみE	14	6	19	-2	打	D	2500	83	92	66	立屈	A必・A超必・AB	※10
しゃがみE(タメ)	28	6	16+着地11	—	打(き)	E	3200	83	92	15	立屈	A必・A超必	※11
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2000	—	—	—	64	—	※12
ニュートラル投げ	5	1	23	—	強	—	300・500・1200	100×2・50	100×2・80	—	64	—	※13
空中投げ	3	1	23	—	壁	—	500・1500	100・50	100・80	26	64・96	—	※14

※1…動作中被CH判定なし　※2…3～7相殺判定(3～4両足、5～7ひざ)　※3…1～13相殺判定(胴体)／2～13空中判定　※4…4～12相殺判定(頭&殴っている腕)　※5…7～25低姿勢／1～17被CH判定　※6…1～6相殺判定(1～4胴体、5～6足)　※7…7～10相殺判定(突き出した腕)　※8…動作中被CH判定　※9…32～33相殺判定(ひざ)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間25　※10…12～13相殺判定(足)／12～19反射判定(前上)／動作中被CH判定　※11…30～46足元無敵／29～空中判定／26～27相殺判定(足)／26～33反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間20　※12…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから66F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※13…動作中被CH判定なし／3段目のみホーミングキャンセル可能／発生4F以内の技が連続ヒットする　※14…動作中被CH判定なし／2段目のみホーミングキャンセル可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
クラウ・ソラス　A	4	2	25+着地16	-19	上	D	2200	83	92	22	立屈	超必・A超必	※1
クラウ・ソラス　B	6	3	28+着地16	-23	上	D	2400	83	92	22	全	超必・A超必	※2
クラウ・ソラス　C	8	3(8)2	22+着地16	-27	上・打	D	800・2200	95・83	98・92	22	全	超必・A超必	※3
ブリューナク　A	13	7	17	-1	強／横	D	2200	83	92	28	全	超必・A超必・AB	※4
ブリューナク　B	17	9	15	-1	強／横	D	2500	83	92	28	全	超必・A超必・AB	※5
ブリューナク　C	24	11	21	-7	壁	E	3000	70	90	26	立屈	超必・A超必・AB	※6
(空中)ブリューナク　A	8	7	15	—	強／横	D	2200	83	92	28	全	超必・A超必	※7
(空中)ブリューナク　B	11	9	15	—	強／横	D	2500	83	92	28	全	超必・A超必	※8
(空中)ブリューナク　C	20	11	15	—	壁	E	3000	70	90	26	全	超必・A超必	※9
フラガラッハ	16	2	23	—	た	D	2600	83(70)	92	56	立空	超必・A超必	※10
オルナ	21	5	22	-5	バ	B	2000	87(70)	94	20	立空	超必・A超必	※11
ルァハ	—	—	全体30	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※12
リア・ファイル	(41)6	2×3(8)2×3(13)2・2(1)1	27+着地13	-17	下×8・上・打(き)	A×8・D	500×8・500・3000	95×8・95・70	98×8・98・90	30×8・22・15	全	A超必・AB	※13
(空中)リア・ファイル	(36)4	2・2(6)2(4)2・2(6)2	着地後8	—	上×6・た	A	500×6・3000	95×6・70	98×6・90	30×6・56	立空	A超必	※14
エル・イードヴァル	(33)10	3×4・1	22	±0	強／横×4・壁	A×4・D	700×4・3000	95×4・70	98×4・90	30×4・26	全	A超必・AB	※15
ガルフ・ダグザ(移動)	(65)7	14	17	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※16
ガルフ・ダグザ(攻撃)	4	—	—	備考参照	強／下×2・強／ノ×2・バ・打(き)・ノ×4・壁	A×4・D×2・—	500×4・2000・3000・500×2・1500・2000・5000	95×10・50	98×10・80	30×4・20・25・30×4・26	屈空×2・全×6・—	A超必・AB	※17

※1…1対投げ無敵／1～5足元以外無敵／3～空中判定／1～22被CH判定／相殺不可能　※2…1～5無敵／5～空中判定／6～23被CH判定／相殺不可能　※3…1～7無敵／8～10対打撃無敵／7～空中判定／11～24被CH判定／硬直差は1段目のみガード時のもの　※4…13～21足元無敵／12～24空中判定　※5…17～26足元無敵／16～28空中判定／15～16相殺判定(突き出した足)　※6…1～21対投げ無敵／4～35足元無敵／23～37空中判定／14～23相殺判定(14～21頭と足元以外、22～23突き出した足)／相殺不可能　※7…動作中に着地した場合着地後硬直5　※8…9～10相殺判定(突き出した足)／動作中に着地した場合着地後硬直5　※9…10～19相殺判定(10～17頭と足元以外、18～19突き出した足)／相殺不可能／動作中に着地した場合着地後硬直5　※10…1～17被CH判定／動作中に着地した場合着地後硬直11　※11…2～24空中判定／8～25被CH判定／ヒットorガード時跳ね返る(硬直17、硬直中10～空中判定)　※12…3～20対投げ無敵&低姿勢&相手をすり抜ける／動作中被CH判定／18以降ホーミングキャンセル可能　※13…暗転～7無敵／7～16、21～36、40～空中判定／6～11、20～25、39～42、44相殺判定(後方以外)／動作中被CH判定なし／1、4段目相殺不可能／8段目ヒット時のみ9段目発生／ABは1、2回目の着地時のみ出せる　※14…暗転～3無敵／4～7、14～15、20～23、30～31相殺判定(後方以外)／動作中被CH判定なし／1、4段目相殺不可能／8段目ヒット時のみ9段目発生　※15…暗転後～22足元無敵&相殺判定(1～7頭と足以外、8～22突き出した足)／9～26空中判定／5段目のみホーミングキャンセル可能／空中版は硬直14、動作中に着地した場合は着地後硬直5／ABは地上版の着地時のみ出せる　※16…暗転～20無敵／持続が相手に接触した次のフレームで攻撃部分へ移行可能　※17…動作中被CH判定なし／11段目壁受け身不可能／1～5段目ヒットorガードor相殺時次の攻撃へ派生可能／6段目ヒット時のみ7段目以降派生可能／ガード時5段目を入力すると自動的に6段目が発生(ヒット効果「バ」、復帰不能20、その他変化なし)／硬直差は1段目止め－6、2段目－9、3段目－8、4段目－7、6段目－10／ヒットストップは5、6、11段目以外ヒット時2、ガード時3／11段目発生(25)6／A超必は6、11段目以外、ABは1～5段目のみ出せる

キャラクター編　神依　キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	2	12	−2	弱／ノ	A	600	95(80)	98	22	全	全／J	※1
立ちB	8	2	17	−3	中／下	B	1500	87	94	25	全	全／J	※2
立ちC	15	1	25	−5	強／ノ	C	3000	70	90	30	全	全	※3
→+A	6	2	14	−4	弱／横	A	600	95(80)	98	22	全	全／J	※1
しゃがみA	4	2	12	−2	弱／ノ	A	500	95(80)	98	22	全	全	※1
しゃがみB	10	2	17	−3	中／下	B	1300	87	94	25	屈空	全／J	—
しゃがみC	14	2	20	−1	強／下	C	2800	70	90	30	屈空	全	※4
↙+A	7	2	14	−4	弱／横	A	500	95(80)	98	22	全	全	※1
↙+B	8	2	19	−5	中／上	B	1600	87(70)	94	25	立屈	全／J	※5
↘+E	10	2	18	+1	足	C	1000	91	96	56	屈空	全	—
ジャンプA	5	5	16	—	弱／ノ	A	1000	91	96	22	立空	全／J	※1

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ジャンプB	8	1	27	—	中／上	B	1600	87	94	25	立空	全／J	—
ジャンプC	11	2	24	—	強／横	C	2700	70	90	30	立空	全	—
ジャンプE	12	1	22	—	強／た	D	2000	83(70)	92	56	立空	全	※1
ジャンプ前方向+A	7	3	18	—	弱／横	A	1000	91(80)	94	22	立空	全／J	—
立ちE	16	2	21	±0	壁	D	1800	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※6
立ちE(タメ)	33	2	27	—	壁	E	2300	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※7
しゃがみE	16	3	24	−4	打	D	2100	83	92	66	立屈	A必・A超必・AB	※8
しゃがみE(タメ)	35	3	28	—	打(き)	E	2500	83	92	15	立屈	A必・A超必・AB	※9
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	※10
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	500×2・1200	100×2・50	100×2・80	15	64	—	※11
空中投げ	3	1	23	—	打(き)	—	300・500・1200	100×2・50	100×2・80	15	64・96	—	※11

※1…動作中被CH判定なし　※2…5～7相殺判定(刀身)　※3…10～14相殺判定(刀身)　※4…11～21低姿勢／13～15相殺判定(刀身)　※5…5～7相殺判定(刀身)／1～14被CH判定　※6…9～15相殺判定(13まで上半身の前方、14～15刀身)／動作中被CH判定　※7…27～32相殺判定(30まで上半身の前方、14～15刀身)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間27　※8…13～15相殺判定(前足)／13～25反射判定(前上)／動作中被CH判定　※9…32～34相殺判定(前足)／32～44反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間30　※10…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから50F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※11…動作中被CH判定なし／3段目のみホーミングキャンセル可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
功刀	—	—	全体47	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
閻間　A(移動)	7	9	14	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※2、3
閻間　A(攻撃)	1	1	38	−7	足	C	2400	83(70)	92	56	屈空	超必・A超必・AB	※4
閻間　B(移動)	9	12	14	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※2、5
閻間　B(攻撃)	1	1	40	−9	足	C	2600	83(70)	92	56	屈空	超必・A超必・AB	※6
閻間　C(移動)	11	18	17	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※2、7
閻間　C(攻撃)	1	1	43	−12	足	C	2800	70	90	56	屈空	超必・A超必・AB	※8
影宿(移動)	5	18	21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※2、9
影宿(攻撃)	1	3	42	+6	足	E	3800	50	80	56	屈空	超必・A超必・AB	※10
吐切　A	9	備考参照	全体40	+9	中／ノ	B	1000×2	91(70)	96	25	全	—	※11
吐切　B	12	備考参照	全体47	+7	中／ノ	B	1000×2	91(70)	96	25	全	—	※12
吐切　C	15	備考参照	全体54	+4	中／ノ	B	1000×2	91(70)	96	25	全	—	※13
枯霊(1、2段目)	14	3(12)3	16	+16	強／ノ	C	1600×2	87(70)	94	30	全	—	※14
枯霊(設置)	1	30	—	—	強／ノ	C	2000	83(70)	92	30	全	—	※15
天鎖　A	8	8	19	—	た	D	2000	83	92	56	立空	超必・A超必	※16
天鎖　B	8	6・2	22	—	下・た	A・D	500・2000	95・83	98・92	22・56	立空	超必・A超必	※17
天鎖　C	8	3・3・2	25	—	下・下・た	A・A・D	500×2・2000	95×2・83	98×2・92	22×2・56	立空	超必・A超必	※18
逝斬	12	1	34	—	バ	C	3800	50	80	20	立空	超必・A超必	※19
斯封(当て身)	—	—	全体31	—	—	—	—	—	—	—	—	超必・A超必・AB	※20、21
斯封　A(反撃)	38	3	25	—	打(き)	—	3000	50	80	25	ガ不	—	※22
斯封　B(反撃)	38	4	27	—	壁	—	3000	50	80	26	ガ不	—	※23
斯封　C(反撃)	38	4	19	—	足	—	3000	50	80	56	ガ不	—	※24
(空中)斯封(当て身)	—	—	全体27	—	—	—	—	—	—	—	—	超必・A超必	※20、25
(空中)斯封(反撃)	40	1	着地後8	—	バ	—	3000	50	80	20	ガ不	—	※26
葉刎	19	着地まで	着地後12	—	た	D	3000	70	90	56	立空	超必・A超必	※27
無怨	(51)6	21	20	−35	足(垂)	A	0・5000	100・50	100・80	22・56	全	—	※28
崩灯	(53)3	着地まで	着地後37	—	た	B	0・5000	100・50	100・80	22・256	立空	—	※29
死粑	(109)3	24	20	—	足(垂)	—	0・200×42・6000	100×43・50	100×43・80	56	ガ不	—	※30

※1…動作中被CH判定／47で強化完了&体力1600減少／E以外の通常技、レバー入れ投げ、空中投げ＋100ダメージ／影宿、枯霊、逝斬1度のみ使用可能(使用すると効果終了)／体力0のとき使用できない　※2…持続は打撃判定／持続が相手に接触した次のフレームで攻撃部分へ移行　※3…7～15超低姿勢／1～25被CH判定　※4…1～22相手をすり抜ける／動作中被CH判定なし／飛び道具判定／ヒットストップはヒット時12、ガード時9／最速8Fで発生　※5…9～20超低姿勢／1～30被CH判定　※6…1～24相手をすり抜ける／動作中被CH判定なし／飛び道具判定／ヒットストップはヒット時12、ガード時9／最速10Fで発生　※7…11～28超低姿勢／1～41被CH判定　※8…1～24相手をすり抜ける／動作中被CH判定なし／飛び道具判定／ヒットストップはヒット時12、ガード時9／最速12Fで発生　※9…5～22対打撃無敵／1～4被CH判定／1で功刀の効果消失　※10…1～28相手をすり抜ける／動作中被CH判定なし／飛び道具判定／相殺不可能／最速6Fで発生　※11…動作中被CH判定／1段目の持続16／2段目は23で発生、持続7　※12…動作中被CH判定／1段目の持続25／2段目は28で発生、持続18　※13…動作中被CH判定／1段目の持続30／2段目は32で発生、持続25　※14…ボタン押しっぱなしで設置可能／1で功刀の効果消失　※15…ボタンを離した次のフレームで発生／押しっぱなしにしない場合は51で発生／相手の攻撃をヒットorガードした次のフレームで飛び道具消失　※16…被CH判定なし／動作中に着地した場合着地後硬直14　※17…被CH判定なし／動作中に着地した場合着地後硬直14　※18…被CH判定なし／動作中に着地した場合着地後硬直14　※19…1～12無敵／相殺不可能／動作中に着地した場合着地後硬直14／ヒットストップ48／1で功刀の効果消失　※20…刀身部分で当て身可能／当て身成立後30F間各種キャンセル可能(ホーミングキャンセルは不可能)／キャンセル時暗転後斬封の時間停止はなくなる　※21…1～14当て身&反射判定(前方)、A版のみ頭部のやられ判定がなくなる／1～22被CH判定　※22…動作中無敵／相殺不可能／ヒットストップ24／当て身成立後38F間神依以外時間停止　※23…動作中無敵／相殺不可能／ヒットストップ24／当て身成立後38F間神依以外時間停止　※24…動作中無敵／相殺不可能／ヒットストップ24／当て身成立後38F間神依以外時間停止　※25…1～9当て身&反射判定(前方)、A版上半身無敵、B版下半身無敵／1～17被CH判定／動作中に着地した場合着地後硬直8　※26…1～40無敵／相殺不可能／ヒットストップ24／当て身成立後40F間神依以外時間停止　※27…動作中被CH判定なし　※28…暗転後2まで無敵／9～26相手をすり抜ける／3～29被CH判定／相殺不可能／ダウン復帰不可能／1段目ガード硬直3、ヒットストップ0、ガード時のみホーミングキャンセル可能／1段目ヒット時相手をロックする／硬直が解けてから13F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※29…動作中被CH判定なし／1段目ヒット時相手をロックする／相殺不可能／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから22F後に相手が起き上がる(最低空、相手はぁと)　※30…1～26無敵／27～29被CH判定／1段目ヒット時相手をロックする／相殺不可能／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから17F後に相手が起き上がる(相手はぁと)

キャラクター編　このは　キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	1	10	+1	弱／ノ	A	400	95(70)	98	22	全	連／全／J	※1
立ちB	6	4	15	−3	中／ノ	B	1000	91	96	25	全	全／J	※2
立ちC	12	6	8	+7	強／た	C	2200	83	92	56	全	全／J	※3
←+A	7	3	12	−3	弱／上	A	600	95	98	22	全	全／J	※4
→+B	9	3	19	−6	中／上(垂)	B	1200	91(70)	96	20	立屈	全／J	※5
→+C	24	4	24	−7	足(垂)	C	1800	83	92	56	立	—	※6
しゃがみA	4	2	9	+1	弱／ノ	A	400	95(80)	98	22	全	連／全／J	※1
しゃがみB	8	5	18	−7	中／下	B	700	91(80)	96	25	屈空	全／J	※7
しゃがみC	13	8	13	±0	足	C	1600	83	92	56	屈空	全	※8
↙+B	11	3	12+着地7	−6	中／上	B	1200	91	96	30	全	全／J	※9
ジャンプA	3	5	15	—	弱／ノ	A	600	91(70)	96	22	立空	全／J	※1

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ジャンプB	6	6	17	—	中／ノ	B	1200	87	94	25	立空	全／J	※10
ジャンプC	9	4	16	—	強／上	C	1800	83	92	30	立空	全	※11
ジャンプE	9	6	20	—	強／た	D	2000	83(70)	92	56	立空	全	
立ちE	15	6	17	±0	壁	D	2300	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※12
立ちE(タメ)	32	4	23	—	壁	E	2800	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※13
しゃがみE	13	3	19	+1	打	D	2200	83	92	66	立屈	A必・A超必・AB	※14
しゃがみE(タメ)	30	3	22	—	打(き)	E	2600	83	92	15	立屈	A必・A超必・AB	※15
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	※16
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	300・500・1200	100×2・50	100×2・80	15	64	—	※17
空中投げ	3	1	23	—	打(き)	—	500・1500	100・50	100・80	15	64・96	—	※17

※1…動作中被CH判定なし　※2…3～5相殺判定(ひざ)　※3…3～11相殺判定(胴体)　※4…3～13反射判定(後上)／動作中被CH判定なし　※5…7～8相殺判定(振り上げた足)　※6…8～18足元無敵／7～22空中判定／1～37被CH判定　※7…5～25低姿勢　※8…3～31低姿勢　※9…7～21足元無敵／4～空中判定／3～10相殺判定(胸上)　※10…5相殺判定(突き出した足)　※11…7～8相殺判定(突き出した足)　※12…2～8&24～34超低姿勢／9～11低姿勢／9～14相殺判定(突き出した足)／動作中被CH判定　※13…2～26&45～55超低姿勢／27～28&42～44低姿勢／27～31相殺判定(突き出した足)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間27　※14…1～4&25～低姿勢／9～12相殺判定(突き出した足)／9～18反射判定(前上)／動作中被CH判定　※15…1～22&45～低姿勢／26～29相殺判定(突き出した足)／26～38反射判定(前上)／ガードクラッシュ効果／タメ時間23　※16…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから91F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※17…動作中被CH判定なし／3段目のみホーミングキャンセル可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
手裏剣　(1段目)	8	—	全体34	±0	中／ノ	B	400	95(80)	98	22	全	—	※1
手裏剣　(2段目)	18+6	—	全体34	−2	中／ノ	B	400	95(80)	98	22	全	—	※2
手裏剣　(3段目)	16+11	—	全体44	+1	ノ	C	1800	83	92	30	全	—	※3
苦無	10	地面まで	全体37	—	中／下	B	600	95	98	22	全	—	※4
疾風突き　A	8	3	20	±0	中／横	B	1800	83	92	20	全	超必・A超必・AB	※5
疾風突き　B	12	3	26	±0	中／横	B	2300	83	92	25	全	超必・A超必・AB	※6
疾風突き　C	16	3	32	+7	壁	D	2600	83	92	26	全	超必・A超必・AB	※7
滝登り　A	3	4(25)10	20+着地7	−50	上	B・C	600・2000	91(80)・83	96・92	40・24	立屈	超必・A超必・AB	※8
滝登り　B	4	4(26)16	22+着地13	−65	上	B・C	600・2000	91(80)・83	96・92	40・24	立屈	超必・A超必・AB	※9
滝登り　C	6	4・5(25)22	24+着地18	−78	上	B×2・C	600×2・2000	91(80)×2・83	96×2・92	40×2・24	立屈	超必・A超必・AB	※10
このは隠れの術・地　A	—	—	全体42	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※11
このは隠れの術・地　B	—	—	全体48	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※12
このは隠れの術・地　C	—	—	全体54	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※13
このは隠れの術・天　A	—	—	全体46	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※14
このは隠れの術・天　B	—	—	全体52	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※15
このは隠れの術・天　C	—	—	全体58	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※16
土遁の術	30	180	41	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※17
土遁の術(追加A)	8	—	全体19	—	中／下	B	100	50	80	30	全	—	※18
土遁の術(追加B)	25	10	着地後25	+4	バ	C	2000	83(70)	92	10	立空	超必・A超必	※19
土遁の術(追加C)	6	4・5(25)22	24+着地18	−78	上	B×2・C	600×2・2000	91×2(80)・83	96×2・92	40×2・24	立屈	超必・A超必・AB	※20
変わり身の術(当て身)	2	12	9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※21
変わり身の術　A	—	—	全体2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※22
変わり身の術　B	—	—	全体4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※23
変わり身の術　C	—	—	全体6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※24
むささびの術	—	—	着地まで	—	—	—	—	—	—	—	—	備考参照	※25
飯綱落としの術　A	3	1	着地後20	—	—	—	3200	—	—	—	120・140	超必・A超必・AB	※26、27
飯綱落としの術　B	5	1	着地後20	—	—	—	3600	—	—	—	140・140	超必・A超必・AB	※26、28
飯綱落としの術　C	7	1	着地後20	—	—	—	4000	—	—	—	160・140	超必・A超必・AB	※26、29
隼蹴り	23	着地まで	着地後25	+4	バ	C	2000	83(70)	92	10	立空	超必・A超必	※30
転がり	—	—	全体20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※31
このは百分身の術	(31)12	15	33	−40	た(き)	A	0・4000・4000	91・100・50	96・100・80	120	全	—	※32
このは落としの術	2(34)0	1	34	—	—	—	3400or4000or5600or7200	—	—	—	72	—	※33
このは乱れ苦無の術	(27)6	地面まで	全体71	—	た	D	700×9	95	98	56	全	—	※34
このはすぺしゃる	(91)4	着地まで	着地後32	—	—	—	0・13800	—	—	—	80・200	—	※35

※1…1～18被CH判定／6～18派生技のコマンド受け付け、19派生技に移行／反射可能　※2…1～16被CH判定／4～16派生技のコマンド受け付け、17派生技に移行／反射可能　※3…1～16被CH判定　※4…1～25被CH判定／動作中に着地した場合着地後硬直8　※5…1～28被CH判定／ヒットorガード時硬直15　※6…1～37被CH判定／ヒットストップはヒット時10、ガード時11／ヒットorガード時硬直15　※7…1～46被CH判定／ヒットorガード時硬直15　※8…1～2無敵／3～6対投げ無敵&足元無敵／13～28低姿勢／2～9、30～空中判定／3～31被CH判定／1段目ヒットストップはヒット時4、ガード時5／1段目ヒットorガード時14～41各種キャンセル可能／硬直はガード時のもの／ヒット時硬直7　※9…1～3無敵／4～7対投げ無敵&足元無敵／15～30低姿勢／2～11、32～空中判定／4～33被CH判定／1段目ヒットストップはヒット時4、ガード時5／1段目ヒットorガード時16～49各種キャンセル可能／硬直はガード時のもの／ヒット時硬直7　※10…1～5無敵／6～9対投げ無敵&足元無敵／18～36低姿勢／2～14、38～空中判定／6～39被CH判定／1～2段目ヒットストップはヒット時4、ガード時5／1or2段目ヒットorガード時19～61各種キャンセル可能／硬直はガード時のもの／ヒット時硬直7　※11…10～34無敵／35～37対投げ無敵／10～28相手をすり抜ける／1～9被CH判定　※12…10～37無敵／38～40対投げ無敵／10～28相手をすり抜ける／1～9被CH判定　※13…10～41無敵／42～44対投げ無敵／10～32相手をすり抜ける／1～9被CH判定　※14…10～34無敵／26～空中判定／10～32相手をすり抜ける／1～9、35～46被CH判定　※15…10～37無敵／26～空中判定／10～35相手をすり抜ける／1～9、38～52被CH判定　※16…10～43無敵／26～空中判定／10～40相手をすり抜ける／1～9、44～58被CH判定　※17…10～30無敵&相手をすり抜ける／7～9対打撃無敵／1～6被CH判定／持続は地面に潜っている時間／潜り中やられ判定は土の部分のみ／潜り中～硬直1F目対投げ無敵&相手をすり抜ける／潜り中2～派生技に移行可能　※18…動作終了後潜り時間180Fに戻る／攻撃後再度Aボタンで潜り終了(動作時間11)　※19…1～15無敵／1～空中判定／1～7相手をすり抜ける／16～34(降下中)被CH判定　※20…1～5無敵／6～9対投げ無敵&足元無敵／18～36低姿勢／2～14、38～空中判定／6～39被CH判定／1～2段目ヒットストップはヒット時4、ガード時5／1～2段目ヒットorガード時19～61各種キャンセル可能／硬直はガード時のもの／ヒット時硬直7　※21…1～13被CH判定／発生、持続は当て身可能時間／飛び道具も当て身可能　※22…動作中被CH判定なし／当て身成立後31F時間停止　※23…動作中被CH判定なし／当て身成立後31F時間停止　※24…動作中被CH判定なし／当て身成立後30F時間停止　※25…動作中被CH判定なし／42～攻撃でキャンセル可能、前後に移動可能、レバー↙or↓or↘で即座に動作終了　※26…地面に叩きつけたあと14～ホーミングキャンセル可能／着地後硬直2～各種キャンセル可能／空中やられ中の相手にもヒット／ダウン復帰不可能　※27…1～21被CH判定／硬直が解けてから35F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※28…1～23被CH判定／硬直が解けてから33F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※29…1～25被CH判定／硬直が解けてから26F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※30…着地まで被CH判定／ヒットor空振り時着地後2～14派生技に移行可能／ガード時跳ね返る(全体19、被CH判定なし)　※31…1～9無敵／10～13対投げ無敵／1～15相手をすり抜ける／動作中被CH判定なし／15～ホーミングキャンセル可能　※32…1～26無敵／27～30対打撃無敵／31～被CH判定／1段目ヒット時相手をロックする／空中の相手にヒットしない／相殺不可能／当て身不可能／ガード時ヒットストップ0／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから42F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※33…暗転まで無敵／暗転～32被CH判定／投げ成立後レバーを回すと4段階でダメージアップ／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから45F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※34…暗転～56被CH判定／反射不可能／動作中に着地した場合着地後硬直8／6、22、38F目で苦無を3本ずつ投げる　※35…暗転～3無敵／落下中対投げ無敵／4～着地後硬直終了まで被CH判定／連続技に組み込める(連続技の場合1段目ダメージ補正91%)／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから7F後に相手が起き上がる(相手はぁと)

キャラクター編　舞織　キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	2	13	-3	弱／ノ	A	500	95(80)	98	22	全	連／全／J	※1
立ちB	7	6	12	-2	中／上	B	1000	91	96	25	全	全／J	※2
立ちC	14	4	12	+5	強／た	C	2000	83	92	56	全	全／J	※3
➡+A	6	12	16	-1	中／横	B	1100	91(70)	96	25	全	全	※4
➡+B	12	10(11)9	20	-2	中／ノ	B	600×2	95	98	25	屈空	全	※5
➡+C	22	5(14)12	9	+6	強／た・足(垂)	C・B	2000・600	83(70)・95(70)	92・98	56・30	立空・屈空	全	※6
しゃがみA	4	2	12	-2	弱／ノ	A	500	95(80)	98	22	全	連／全／J	※1
しゃがみB	9	4	17	-5	中／上	B	1000	91	96	25	全	全／J	
しゃがみC	12	18(14)14	20	+1	強／上・足(垂)	C	1000×2	91	96	30・56	屈空	全	※7
⬆+A	8	6(6)4	10	+4	弱／横・弱／ノ	A	600×2	95(80)	98	22	屈空	全	※8
⬆+B	24	9	11	+6	中／ノ	A	600×3	95(80)	98	25	全	—	※9
ジャンプA	5	6	12	—	弱／ノ	A	600	95(80)	98	22	立空	連当／全／J	※1
ジャンプB	11	10	10	—	中／ノ	B	1000	91	96	22	全	全／J	※10
ジャンプC	13	10	16	—	た	B	1700	83	92	56	全	—	※11
ジャンプE	6	35	14	—	強／ノ	C	1000×2	91	96	30	全	—	※12
ジャンプ中➡+B	16	20	全体35	—	中／横	B	1000	91	96	25	全	—	※13
立ちE	12	10	20	-7	壁	D	2300	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※14
立ちE(タメ)	33	6	25	—	壁	E	2800	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※15
しゃがみE	11	11	17	-5	打	D	2300	83	92	66	立屈	A必・A超必・AB	※16
しゃがみE(タメ)	27	15	12	—	打(き)	E	2500	83	92	15	立屈	A必・A超必・AB	※17
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	※18
ニュートラル投げ	5	1	23	—	壁	—	300×2・1500	100×2・50	100×2・80	26	64	—	※19
空中投げ	3	1	23	—	バ	—	500×2・1000	100×2・50	100×2・80	20	64・96	—	※19

※1…動作中被CH判定なし　※2…4～12相殺判定(7～10腕、それ以外はコマ)　※3…5～13相殺判定(頭と振り下ろす腕)　※4…2～5相殺判定(頭)／動作中被CH判定なし／飛び道具判定／25～キャンセル可能　※5…2段目ヒットorガード時相手を引き寄せる／飛び道具判定／46～キャンセル可能　※6…1～49被CH判定／2段目ガード時相手を引き寄せる／飛び道具判定／57～キャンセル可能　※7…1～15被CH判定／飛び道具判定／63～キャンセル可能　※8…動作中被CH判定なし／2段目ヒットorガード時相手を引き寄せる／飛び道具判定／30～キャンセル可能　※9…14～29相殺判定(首から下)／1～3被CH判定／飛び道具判定　※10…飛び道具判定／25～キャンセル可能　※11…1～10相殺判定(上半身)／1～28被CH判定／飛び道具判定　※12…4～5(足先以外)／動作中被CH判定／相殺不可能／飛び道具判定　※13…飛び道具判定　※14…10～11相殺判定(胸部)／動作中被CH判定　※15…31～32相殺判定(胸部)／35～38相殺判定(突き出した腕～コマ)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間30　※16…9～10相殺判定(首下～ひざ)／9～13反射判定(前上)／動作中被CH判定　※17…24～26(首下～ひざ)／24～29(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間22　※18…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不能／硬直が解けてから89F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※19…動作中被CH判定なし／3段目のみホーミングキャンセル可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
雪花の舞(ヒモ部分)	9	1	26	—	強／横	D	1000	91	96	30	立空	A超必	※1
月花の舞(ヒモ部分)	9+10	2[A版1]	22[A版21]	—	強／横	C	1000	91	96	22	立空	—	※2
雪花(月花)の舞　A(コマ部分)	接地後9	57	—	—	足(垂)	B	1000	91	96	56	全	—	※3、4
雪花(月花)の舞　B(コマ部分)	接地後7	63	—	—	足(垂)	B	1000	91	96	56	全	—	※3、5
雪花(月花)の舞　C(コマ部分)	接地後7	57	—	—	足(垂)	B	1000	91	96	56	全	—	※3、6
桜花の舞　A	12	5	27	-20	—・打(き)	A	100・2000	100・83	100・92	—・8	立屈	超必・A超必	※7
桜花の舞　B	16	5	23	-16	—・打(き)	A	100・2000	100・83	100・92	—・8	立屈	超必・A超必	※8
桜花の舞　C	12	5	29	-22	—・打(き)	A	100・2000	100・83	100・92	—・8	屈	超必・A超必	※9
街風駆け　A	1	21	全体38	+8	壁	D	2800	83	92	26	全	—	※10、11、12
街風駆け　B	1	26	全体45	+1	壁	D	2800	83	92	26	全	—	※10、11、13
街風駆け　C	1	31	全体53	-7	壁	D	2800	83	92	26	全	—	※10、11、14
雷呻落とし	10	落下中～着地後1まで	全体54	—	中／た×n・足(垂)	A×n・C	500×n・2000	95(80)×n・83	98×n・92	56×n・30	立空	—	※11、15
飛計路翔け	32[34]	—	全体37[36]	—	中／ノ	B	1500	87	94	25	全	—	※16、17
破魔の獅子吼	(31)6	着地後2(30)14	全体114	—	バ・壁	E	3000・5000	70・50	90・80	120・26	立空・全	—	※11、18
(空中)破魔の獅子吼(1段目ヒット)	(31)5	落下中～着地後3まで	全体116	—	下(垂)・バ(垂)×n	C・A×n	1000・600×n・2000	70・95×n・83	90・98×n・92	10・20×n	立空×n・全	—	※11、19
(空中)破魔の獅子吼(1段目ガード)	(31)5	落下中～着地後3まで	全体116	—	下(垂)×n・壁	C×n・E	500×n・1700	95(80)×n・83	98×n・96	10×n	立空×n・全	—	※11、20
退魔の瑞鶴	(31)38[53]	—	81+着地12[着地後12]	—	中／ノ×4・打(き)・中／下×4・バ	A×4・E・A×4・E	500×4・1500・500×4・1500	95×4・87・95×4・87	98×4・94・98×4・94	22×4・15・22×4・20	全	—	※16、21
雪月花の舞	(33)6	3×15	全体36	—	た	C	500×15	95×14・87	98	56	全	—	※22
神来社の矢	(61)11	—	全体48	+13	壁	E	3600	83	92	26	全	—	※23
神来社の矢　鼓舞	(31+60)7	—	全体57	+10	壁	E	6200	70	90	26	全	—	※24
神来社の矢　神座	(91+62)2	—	全体60	+12	壁	E	8800	50	80	26	全	—	※25
神来社の矢　禊	(31)12	—	全体49	+13	壁	E	3600	83	92	26	全	—	※26
神来社の矢　祓	(31)12	—	全体58	+4	壁	E	3600	83	92	26	全	—	※27

※1…ヒットorガード時、ヒットストップ終了後1F目のみ派生技に移行可能／派生技に移行時コマ部分は発生しない　※2…ヒットorガード時相手を引き寄せる／ヒットorガード時、ヒットストップ終了後1F目のみ派生技に移行可能／派生技に移行時コマ部分は発生しない　※3…ヒットorガード時は当たった瞬間から26まで雪花の舞を使用できない　※4…反射不可能／コマの攻撃判定消失後19まで雪花の舞を使用できない　※5…反射不可能／コマの攻撃判定消失後13まで雪花の舞を使用できない　※6…反射不可能／コマの攻撃判定消失後19まで雪花の舞を使用できない　※7…1～19頭部にやられ判定なし／1段目ヒット時相手をロックする／1段目ガードor2段目のみキャンセル可能　※8…15～21頭部にやられ判定なし／1～14被CH判定／1段目ヒット時相手をロックする／1段目ガードor2段目のみキャンセル可能　※9…12～19頭部にやられ判定なし／1段目ヒット時相手をロックする／1段目ガードor2段目のみキャンセル可能　※10…琴音が相手に接触後6で攻撃発生(持続4)／接触後1～琴音は無敵　※11…琴音が相手の攻撃を受けると攻撃しない／琴音が画面外に移動開始してから42まで琴音を呼び出せない　※12…1対投げ無敵／2～26空中判定／動作中被CH判定／相殺不可能　※13…1対投げ無敵／2～30空中判定／動作中被CH判定／相殺不可能　※14…1対投げ無敵／2～35空中判定／動作中被CH判定／相殺不可能　※15…1～11対投げ無敵／8～31空中判定／1～36被CH判定／5以降必ず発生／着地後琴音は無敵／データは「落下部分」・「着地部分」のもの／落下部分ガード時着地部分は発生しない／落下部分ヒット時持続は1(5)×n　※16…ヒットorガードor相殺or潰された場合、ヒットストップ終了後120F間小糸(小唄)を呼び出せない／空振りの場合は画面外に消えるまで呼び出せない　※17…3～16足元無敵／2～22空中判定／1～25[27]被CH判定／26[28]以降必ず発生／⬇⬆⬅版は相手を引き寄せる／[　]は空中版のもの　※18…暗転～34無敵／35～被CH判定／2～57空中判定／相殺不可能／琴音は無敵　※19…動作中被CH判定／暗転後必ず発生／1段目ヒット時ヒットストップ32／琴音は無敵　※20…動作中被CH判定／暗転後必ず発生／ヒット時ヒットストップ32／琴音は無敵／データは2段目からのもの　※21…地上版は前方→後方、空中版は後方→前方で発生／1人目発生後30Fで2人目発生／2人目発生する1フレーム前まで被CH判定／小糸と小唄は無敵／[　]は空中版のもの　※22…1～18無敵／動作中被CH判定なし　※23…動作中被CH判定なし／相殺不可能／ロズ　キクロスで吸収不可能／暗転中32「鼓舞」に移行可能／暗転後24～35「禊」に移行可能　※24…動作中被CH判定なし／相殺不可能／ロズ　キクロスで吸収不可能／ヒットストップ30／暗転中31「神座」に移行可能　※25…動作中被CH判定なし／相殺不可能／ロズ　キクロスで吸収不可能／ヒットストップ40　※26…動作中被CH判定なし／相殺不可能／ロズ　キクロスで吸収不可能／暗転後24～36「祓」に移行可能　※27…動作中被CH判定なし／相殺不可能／ロズ　キクロスで吸収不可能／暗転後34～45「鼓舞」に移行可能

キャラクター編　美凰　キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	2	11	-1	弱／ノ	A	500	95(80)	98	22	全	連／全／J	※1
立ちB	9	8	11	-3	中／横	B	1400	87	94	25	全	全／J	※2
立ちC	12	3	18	±0	強／横	C	2400	83	92	30	全	全／J	※3
⬅+A	6	2	11	-1	弱／ノ	A	700	91	96	22	屈空	全	※4
➡+B	11	4	15	-4	上	B	1600	87(70)	94	25	立屈	全／J	※5
しゃがみA	4	2	11	-1	弱／下	A	600	95(70)	98	22	屈空	連／全	※1
しゃがみB	9	6	15	-5	弱／横	B	1400	87	94	25	全	全	※6
しゃがみC	14	1	21	-1	足	C	1800	83	92	56	屈空	全	※7
ジャンプA	5	6	15	—	弱／ノ	A	600	95(80)	98	22	立空	全／J	※1
ジャンプB	6	5	22	—	中／ノ	B	1200	91	96	25	立空	全／J	
ジャンプC	10	3	24	—	強／横	C	2400	83	92	30	立空	全	
ジャンプE	6	2(6)4	28	—	上	B	1600×2	87(70)	94	30	立空	全／J	※8
立ちE	12	3	26	-6	壁	D	2400	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※9
立ちE(タメ)	32	3	30	—	壁	E	2900	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※10
しゃがみE	13	5	19	-1	打	D	2400	83	92	66	立屈	A必・A超必・AB	※11
しゃがみE(タメ)	33	5	38	—	打(き)	E	2800	92	83	15	立屈	A必・A超必・AB	※12
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	※13
ニュートラル投げ	5	1	23	—	強	—	—	100×2・80	100×2・50	300・500・1200	64	—	※14
空中投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64・96	—	※15

※1…動作中被CH判定なし　※2…1～5相殺判定(胴体)、9～16相殺判定(腕周囲)　※3…12～14相殺判定(胸～腕)　※4…3～5相殺判定(胸部)、3～7相殺判定(前足)／動作中被CH判定なし　※5…11～14相殺判定(前足)　※6…1～5相殺判定(胴体)、9～14相殺判定(腕周囲)　※7…10～23低姿勢　※8…1～2、10～11相殺判定(上半身)　※9…10～14相殺判定(頭～胴体)／動作中被CH判定　※10…28～34相殺判定(頭～胴体)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間26　※11…7～9相殺判定(前面)、10～12相殺判定(肩～前足)／10～17反射判定(前上)／動作中被CH判定　※12…27～29相殺判定(前面)、30～32相殺判定(腕～前足)／30～53反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間22　※13…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから80F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※14…動作中被CH判定なし／発生5F以内の技が連続ヒットする　※15…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから49F後に相手が起き上がる(相手はぁと)

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
白虎崩虔　A	9	13	19	-8	横	D	2000	83	92	22	全	超必・A超必・AB	※1
白虎崩虔　B	14	13	19	-8	横	D	2500	83	92	22	全	超必・A超必・AB	※2
白虎崩虔　C	17	13	19	-6	壁	E	3000	70	90	26	全	超必・A超必・AB	※3
青龍亢山　A	4	6	30+着地12	-25	上	D	2400	83	92	20	全	超必・A超必・AB	※4
青龍亢山　B	8	15	36+着地12	-40	打	D	3000	83[70]	92[90]	32	全	超必・A超必・AB	※5
青龍亢山　C	12	23	41+着地12	-52	打	D	3600	83[70]	92[90]	48	全	超必・A超必・AB	※6
玄武踏陣　A	9	1	19	-4	中／横	B	400	95	98	22	全	超必・A超必・AB	※7
玄武踏陣　B	15	1	16	-1	中／横	B	400	95	98	22	全	超必・A超必・AB	※8
玄武踏陣　C	20	1	16	-1	中／横	B	400	95	98	22	全	超必・A超必・AB	※9
玄武踏陣　A(2段目)	12	3	19	-6	上	B	800	95	98	22	立屈	超必・A超必・AB	※10
玄武踏陣　B(2段目)	14	3	22	-9	上	B	900	95	98	25	立屈	超必・A超必・AB	※11
玄武踏陣　C(2段目)	17	3	28	-15	上	B	1000	95	98	30	立屈	超必・A超必・AB	※12
玄武踏陣　A(3段目)	13	2	25	-2	壁	E	1800	91	96	26	立屈	超必・A超必・AB	※13
玄武踏陣　B(3段目)	17	2	29	-6	壁	E	2200	87	94	26	立屈	超必・A超必・AB	※14
玄武踏陣　C(3段目)	26	2	35	—	壁	E	3000	70	90	26	立屈	超必・A超必・AB	※15
朱雀宝輪　A	12	3	34	-14	た	D	2000	83(70)	92	56	立空	超必・A超必・AB	
朱雀宝輪　B	15	3・3	29	-9	下・た	A・D	400・2200	95・83	98・92	22・56	立空	超必・A超必・AB	※16
朱雀宝輪　C	17	3・3・1	28	-6	下×2・た	A×2・D	400・400・2400	95・95・83	98×2・92	22×2・56	立空	超必・A超必・AB	※17
地克転身　A	—	—	全体41	—	—	—	—	—	—	—	—	全	※18
地克転身　B	—	—	全体47	—	—	—	—	—	—	—	—	全	※19
地克転身　C	—	—	全体53	—	—	—	—	—	—	—	—	全	※20
四聖王道(1段目突進)	0(41)9	10	22	—	横	D	1000	95	98	33	全	—	※21
四聖王道(乱舞部分)	17	1(6)1(8)1(9)2(8)2(8)2	23	-2	下×5・打(き)・[ノ・た]	A×5・D・[—・—]	300×5・1000・[1000・2000]	95×6・[95・83]	98×6[98・92]	33×5・15・[30・56]	全	備考参照	※22
天部仙掌	0(42)4	着地まで(2)2	38	-19	た・横	D・C	3600・2000	70・83	90・92	56・30	立空・立屈	—	※23
廻天炎舞	0(41)12	1(9)1(7)1(7)1(7)1	28	-2	下・た×4	A・B×4	1600・1000×4	91(80)・87(80)×4	96・92×4	22・56×4	立空・全×4	A超必	※24
麒麟霧撃	0(67)11	6	84	-67	横	D	3600	70	90	56	全	—	※25
大炮殲光	—	—	—	—	壁	—	5000	50	80	120	全	—	※26
鳳凰崩戟	—	—	—	—	壁	—	6400	70	90	120	全	—	※27
鳳凰崩戟 噴破	—	—	—	—	壁	—	6000	50	80	26	—	—	※26

※1…9～21足元無敵／10～21空中判定　※2…14～26足元無敵／15～26空中判定／10～13相殺判定(前腕)　※3…17～29足元無敵／18～29空中判定／13～16相殺判定(前腕)　※4…1～5無敵／5～空中判定　※5…1～7無敵／8～10頭部のみ無敵／9～空中判定／各種補正は頭部[その他]のデータ　※6…1～11無敵／12～14対打撃無敵／15～20頭部のみ無敵／9～空中判定／各種補正は頭部[その他]のデータ　※7…11～18派生技に移行可能　※8…17～21派生技に移行可能　※9…22～26派生技に移行可能　※10…16～21派生技に移行可能　※11…18～24派生技に移行可能　※12…21～31派生技に移行可能　※13…12(腕周囲)相殺判定　※14…16(腕周囲)相殺判定　※15…24～25(腕周囲)／ガードクラッシュ効果　※16…各種キャンセルは2段目のみ可能／連続技始動時ダメージ補正70%　※17…各種キャンセルは3段目のみ可能／連続技始動時ダメージ補正70%　※18…1～17無敵／2～12、22～32空中判定／7～21、25～33キャンセル可能(ホーミングキャンセル除く)　※19…1～17無敵／2～12、22～32空中判定／7～21、25～39キャンセル可能(ホーミングキャンセル除く)　※20…1～17無敵／2～12、22～32空中判定／7～21、25～40キャンセル可能(ホーミングキャンセル除く)　※21…暗転～2無敵／3～5ひざ上無敵／6～18胸から上やられ判定なし／暗転～18対投げ無敵／7～18空中判定／ヒットorガード時乱舞部分に移行　※22…乱舞部分1～5段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／乱舞部分6段目ヒット時のみ以降の攻撃が発生／乱舞部分6段目A超必、ABでキャンセル可能／フィニッシュ部分ヒット時天部仙掌に移行可能、ホーミングキャンセル不可能、A超必でキャンセル可能　※23…暗転～3無敵／4～着地まで対投げ無敵／相殺不可能／1段目(着地するまで)ホーミングキャンセル不可能　※24…暗転～7無敵／2～5段目飛び道具判定、暗転中停止しない　※25…暗転～64無敵／暗転～32反射判定(前)／相殺不可能／当て身不可能／ホーミングキャンセル不可能／ケズりダメージ400／ヒット時ヒットストップ36／ヒット時のみ派生技に移行可能　※26…ダウン復帰不可能／相殺不可能／当て身不可能／ホーミングキャンセル不可能／ヒットストップ0　※27…相殺不可能／当て身不可能／ホーミングキャンセル不可能／ヒットストップ48／ヒット時のみ派生技に移行可能

キャラクター編 リリカ キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	3	2	11	-1	弱／ノ	A	500	95(80)	98	22	全	連／全/J	※1
立ちB	9	3	13	±0	中／横	B	1100	91	96	25	全	全/J	※2
立ちC	11	4･3	11	+7	強／た	A･C	900･1500	91･87	96･94	56	全	—･全	※3
⬅or➡+B	12	3	13	±0	中／横	B	1100	91	96	25	全	全/J	※4
しゃがみA	3	2	11	-1	弱／ノ	A	500	95(70)	98	22	全	連／全/J	※1
しゃがみB	8	5	17	-6	中／下	B	1000	87(80)	92	25	屈空	全/J	※5
しゃがみC	12	2	22	-3	足	C	1700	83	92	56	屈空	全	※6
ジャンプA	4	6	16	—	弱／ノ	A	600	95(80)	98	22	立空	全/J	※1
ジャンプB	6	5	22	—	中／上	B	1300	87	94	25	立空	全/J	
ジャンプC	10	3	26	—	強／た	C	2000	83	92	56	立空	全/J	※7
ジャンプE	8	4	31	—	上	D	2200	83(70)	92	32	立空	全	※8
立ちE	17	7	18	-2	壁	D	2200	83	92	26	立屈	A必･A超必	※9
立ちE(タメ)	40	4	28	—	壁	E	2700	83	92	26	立屈	A必･A超必	※10
しゃがみE	10	8	21	-6	打	D	2300	83	92	66	立屈	A必･A超必	※11
しゃがみE(タメ)	25	4	34	—	打(き)	E	2800	83	92	15	立屈	A必･A超必	※12
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	※13
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	500･1200	100･50	100･80	15	64	—	※14
空中投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64･96	—	※15

※1…動作中被CH判定なし　※2…2～6相殺判定(臀部)、7～11相殺判定(前足)　※3…11～12相殺判定(カカト)　※4…3～8相殺判定(臀部)、9～14相殺判定(前足)　※5…6～19低姿勢　※6…16～17、23～28低姿勢／18～22超低姿勢　※7…4～7相殺判定(臀部)　※8…5～7相殺判定(臀部)　※9…動作中被CH判定　※10…26～39相殺判定(胴体)、40～43相殺判定(前脚)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間24　※11…7～17反射判定(前上)／動作中被CH判定　※12…22～33反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間21　※13…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから60F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※14…動作中被CH判定なし／2段目のみホーミングキャンセル可能　※15…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
トルネードエッジ(1段目)	11	3	18	—	上	B	900	95(80)	98	15	全	超必･A超必	※1
トルネードエッジ　A(2段目)	8	3	16	—	上	B	900	83	92	32	全	超必･A超必	※2
トルネードエッジ　B(2段目)	9	3	16	—	上	B	900	95(80)	98	32	全	超必･A超必	※3
トルネードエッジ　C(2段目)	10	3	16	—	上	B	900	83	92	32	全	超必･A超必	※4
トルネードエッジ　A(3段目)	12	2	24	—	上	E	2500	83	92	32	全	超必･A超必	※5
トルネードエッジ　B(3段目)	14	2	19	—	壁	—	2600	83	92	26	全	超必･A超必	※6
トルネードエッジ　C(3段目)	16	3	25	—	た	E	2000	87	94	56	全	超必･A長必	—
フリップスルー	29	着地まで	着地後19	-16	横(き)	B	3200	70	90	32	立空	超必･A超必･AB	※7
アクセルスライド　A(↓↘➡版)	—	—	全体40	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※8
アクセルスライド　B(↓↘➡版)	—	—	全体48	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※10
アクセルスライド　C(↓↘➡版)	—	—	全体58	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※11
アクセルスライド　A(↓↙⬅版)	—	—	全体43	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※12
アクセルスライド　B(↓↙⬅版)	—	—	全体49	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※13
アクセルスライド　C(↓↙⬅版)	—	—	全体55	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※14
ハイプレッシャー	—	—	全体7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※15
スクリューエッジ(1段目)	10[22]	3	16+着地24	-27	横	B	900	95(80)	98	32	全	超必･A超必	※16、17
スクリューエッジ　A(2段目)	12	2	着地後9	—	上	E	2000	83	92	32	全	超必･A超必	※5
スクリューエッジ　B(2段目)	15	2	着地後9	—	壁	—	2200	83	92	26	全	超必･A超必	※6
スクリューエッジ　C(2段目)	19	3	着地後10	—	た	E	2000	87	94	56	全	超必･A超必	—
スピードブレード	18[23]	6	21	-11	足	B	1600	87	94	56	屈空	超必･A超必･AB	※16、18
ウォールステップ	—	—	全体30	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※19
ブーメラングライド	18～+着地後4	3･3･3	18	-9	横	A	400×3	95	98	25	屈空	超必･A超必･AB	※20
ヒールカッター	16[26]	4[6]	4+着地29[2+着地30]	-16	バ	C	2600	83	92	16	立空	超必･A超必･AB	※16、21
クイックエア	—	—	全体16[22]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※16、22
ラピッドターン	—	—	全体39[36]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※16、23
ハリケーンスパイラル	(35)4	3(11)3(10)3(25)2	着地後7	-12	上(垂)×3･壁	C	1000×3･4000	91×3･70	96×3･90	80×2･64･26	全	A超必	※24
サイクロンストーム	15(31)5	12	20	-14	—	B	1000･700×8･2200	91･100×8･50	96･100×8･50	—･200×9	立空	A超必	※25
ナイトストリーム	(31)50	画面端まで	全体63	—	弱／ノ	A	200×n	95(80)	98	22×n	全	—	※26
クロスエッジタイフーン	(46)0	17	76+着地後1	-72	横(き)	E	0･700×16･2200×2･1000	100×17･50×2･100	100×17･80×2･100	—･200×18･20	立屈	A超必	※27

※1…ヒットorガード時15～22派生技に移行可能　※2…ヒットorガード時12～17派生技に移行可能　※3…ヒットorガード時13～18派生技に移行可能　※4…ヒットorガード時14～19派生技に移行可能　※5…6～9相殺判定(臀部&前足)　※6…ガードクラッシュ効果　※7…ガード時跳ね返りに移行(全体31)／ガードされた瞬間のみ(跳ね返りに移行する前)キャンセル可能／スクリューエッジ派生版の発生：15、持続：3(11)着地まで　※8…23～40被CH判定／1、9～23派生技に移行可能(★)　※10…31～48被CH判定／1、10～31派生技に移行可能(★)　※10…31～48被CH判定／1、10～31派生技に移行可能(★)　※11…39～58被CH判定／1、12～39派生技に移行可能(★)　※12…29～43被CH判定／1、11～29派生技に移行可能(★)　※13…31～49被CH判定／1、13～31派生技に移行可能(★)　※14…33～55被CH判定／1、15～33派生技に移行可能(★)　※15…動作中被CH判定なし　※16…データはアクセルスライド(↓↘➡版)のもの。[ ]内のデータはアクセルスライド(↓↙⬅版)のもの([ ]がないものは変化なし)　※17…1[12～13]対投げ無敵／3～28[15～40]空中判定／17～28[29～40]派生技に移行可能　※18…16～32[21～37]低姿勢／19～29[24～35]派生技に移行可能　※19…全体は壁に到達後のもの／壁到達後2～12派生技に移行可能　※20…14～25派生技に移行可能／最速発生は22　※21…2[13]～空中判定／14～15[26～27]相殺判定(カカト)／着地硬直中5～19[5～20]派生技に移行可能　※22…2[7]～空中判定／動作中被CH判定なし　※23…1～5対打撃無敵&振り向き動作／25～39[21～38]被CH判定&移動／7～25[7～21]派生技に移行可能／アクセルスライドの移動方向が逆になる(派生技も変化)　※24…暗転～6対打撃無敵／地上版2～空中判定／1～3段目ヒット時ヒットストップ2／1段目ヒット時のみ2段目以降に派生／1段目ヒット時のみ1、2段目各種キャンセル不能／地上版ガード時硬直21+着地9　※25…相殺不可能／ガード時跳ね返りに移行(全体31)／ガードされた瞬間のみキャンセル可能／1段目ヒット時相手をロックする／2～9段目低確率で「攻撃力1600、ダメ補正95、復帰補正98」の攻撃が発生／発生は壁到達後のもの　※26…暗転～1無敵／1～17相手をすり抜ける／2～4被CH判定／2～16レバー操作で軌道制御可能　※27…暗転～21対打撃無敵／相殺不可能／当て身不可能／1段目ヒット相手をロックする&各種キャンセル不可能／暗転後23F以降各種キャンセル可能(ホーミング含む)

上記備考内に(★)とあるもので、1F目に(アクセルスライドのモーションを出さずに)派生技を出すには、通常技をキャンセルしてアクセルスライドを出し、ヒットストップが切れた直後のスロー処理中に派生技のコマンドを完成させる必要がある

キャラクター編 リーゼロッテ キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	4	2(5)2	15	-5	弱／ノ	A	400×2	95(80)	98	22	全	全／J･連／全／J	※1
立ちB	6	4	16	-4	中／上	B	1000	91	96	25	全	全／J	※2
立ちC	12	4	22	-5	横	C	2500	70	90	30	全	全	
立ちC(分離時)	12	4(6)4	22	-5	中／ノ･上	B･C	800･1200	91(80)･87(80)	96･92	25･36	全	全	※3
➡+B	10	4	18	-6	中／ノ	B	2000	83	92	25	全	全／J	
➡+B(分離時)	11	2	26	-12	中／ノ	B	1100	87(80)	92	25	全	必･超必･A超必	※4
↘+B	11	2	17	-3	中／下	B	1200	87	94	25	屈空	全／J	
↘+B(分離時)	9	6	13	-12	中／下	B	1500	87(70)	94	25	屈空	全	※5
➡+C	10	2(7)6	22	-7	上	C	500･2000	95(80)･83(70)	98･92	40×2	全･立屈	全	※6
➡+C(分離時)	26	2	13	+6	た	C	2000	70	90	56	立空	全	※7
しゃがみA	5	4(4)4	10	-2	弱／ノ	A	400×2	95(80)	98	22	全	全･連／全	※1
しゃがみB	9	8	11	-3	中／下	B	1200	91	96	25	屈空	全	※8
しゃがみC	10	4･10	26	-15	足	C･C	2500	70	90	56	屈空	AB	
しゃがみC(分離時)	13	8	12	+1	足	C	2000	87(70)	94	56	屈空	—	※9
ジャンプA	6	4(4)4	11	—	弱／ノ	A	500×2	91	96	22	立空	全／J×2	※1
ジャンプB	11	6	10	—	中／ノ	B	1600	83	92	25	立空	全／J	※10
ジャンプC	16	12	26	—	強／横	C	2500	70	90	33	立空	全／J	
ジャンプC(分離時)	11	3	27	—	強／上	C	1900	70	90	30	立空	全	
ジャンプE	13	8	22	—	た	D	2200	70	90	56	立空	J	
立ちE	16	9	17	-2	壁	D	2200	83	92	26	立屈	A必･A超必･AB	※11
立ちE(タメ)	42	4	26	—	壁	—	2600	83	92	26	立屈	A必･A超必･AB	※12
しゃがみE	16	8	21	-6	打	D	2300	83	92	66	立屈	A必･A超必･AB	※13
しゃがみE(タメ)	34	6	35	—	打(き)	—	2800	83	92	15	立屈	A必･A超必･AB	※14
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	※15
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	300×2･1500	100×2･50	100×2･80	15	64	—	※16
空中投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64･96	—	※17

※1…動作中被CH判定なし　※2…6～16反射判定(前上)　※3…12～15、20～21相殺判定(カバン周辺)　※4…4～12相殺判定(カバン周辺)／8～25空中判定／ガードorヒット時ジャンプB、C、Eに移行可能　※5…3～14相殺判定(カバン周辺)　※6…3～9相殺判定(カバン周辺)　※7…1～2対投げ無敵／3～24空中判定／22～25相殺判定(カバン周辺)　※8…人形分離時のみジャンプキャンセル可能　※9…1～2被CH判定　※10…1段目各種キャンセル不可能　※11…8～15相殺判定(背中)／16～27反射判定(後上)／動作中被CH判定　※12…30～41相殺判定(背中)／42～57反射判定(後上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間30　※13…12～19反射判定(前上)／動作中被CH判定　※14…28～39反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間25　※15…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから97F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※16…動作中被CH判定なし／3段目のみホーミングキャンセル可能　※17…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
人形立ちB	6	6	44	—	中／ノ	B	1100	87(70)	94	25	全	—	※3
人形立ちC	29	12	53	—	ノ	B	2200	83(70)	92	25	全	—	※3、4
人形しゃがみB	3	2	13	—	中／ノ	A	500	95(80)	98	22	全	—	※3
人形しゃがみC	32	14	17	—	上	C	2500	70	90	36	全	—	※3、4
人形ジャンプB	6	6	12	—	中／ノ	B	1100	91(70)	96	25	全	—	※3
人形ジャンプC	4	8(10)8	10	—	強／下	A	1100×2	91(80)	96	30	全	—	※3
緋の眼のレーヅェル	7	4	20	—	—	—	2000	—	—	—	80	—	※5
別たれたゼーレ　A(※1)	—	—	全体27	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※6
別たれたゼーレ　B(※1)	7	15(5)3	24	—	強×2／ノ･た	C	400･1000	95(80)･91	98･96	30･56	全	—	※7
別たれたゼーレ　C(※1)	7	15(5)3	24	—	強×2／ノ･た	C	400･1000	95(80)･91	98･96	30･56	全	—	※8
(空中)別たれたゼーレ(※1)	13	接地まで(7)6	34	—	強×2／ノ･た	C	400･1000	95(80)･91	98･96	30･56	全	—	※9
バーレは軽やかに	12	—	全体29～	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※10
マーキング(※2)	—	—	全体15	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※11
(空中)マーキング(※2)	—	—	全体20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※12
抗えぬボイゲン(※1)	1	22(接地後12)12	54	—	強×2／ノ･足	C･D	400･2000	95(80)･83	98･92	30･56	全	—	※13
狂おしきベレン(※1)	17	1(1)×5～･1	1	—	上	C	1000	91(80)	96	40	全	—	※14
無垢なるラーデン(※1)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※15
ヴェヒタァの微笑み(※1)	—	—	全体39	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※16
(空中)ヴェヒタァの微笑み(※1)	38	3(3)～接地まで	接地後12	—	強／ノ	C	1000	91	96	30	全	—	※17
ヴェルトは残酷で(※1)	14	3(3)×3･3(15)12	54	—	強／下×4･壁	A×4･C	400×4･2000	95(80)×4･83	98×4･92	30×4･26	全	—	※18
(空中)ヴェルトは残酷で(※1)	14	3(3)×3･3(15)12	9	—	強／下×4･壁	A×4･C	400×4･2000	95(80)×4･83	98×4･92	30×4･26	全	—	※19
アンファルの時は今(※1)	8	画面端まで	接地後11	—	弱／ノ	A	500×n	95(70)	98	22	全	—	※20
(空中)アンファルの時は今(※1)	11～	画面端まで	接地後11	—	弱／ノ	A	500×n	95(70)	98	22	全	—	※21
ベルトークの朱い涙	(31)10	3(3)×7･3(23)3×5･2(9)8	18	-1	強／下×7･バ･強／下×6･壁	A×14･E	400×14･4000	95×14･50	98×14･80	30×7･20･30×6･26	全	A超必･AB	※22
死に誘うゲベル(※1)	(31)13	31	全体29	+17	—	C	600･600×1～8	83･100×1～8	92	22	全	—	※23
(空中)死に誘うゲベル(※1)	(31)13	接地後3まで	全体30	—	—	C	600･600×1～8	83･100×1～8	92	22	全	—	※24
ゲシクに背く地の楔	(31)	—	全体50	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※25
紅きメツェルンに染まる闇	(46)13	13	13	+1	バ	B	0･(200･100)×31･1000･900･3000	100×65･50	100×65･80	20	全	—	※26

※1…発生、持続、硬直は人形のもの　※2…マーキングは抗えぬボイゲン、狂おしきベレン、無垢なるラーデン、ヴェヒタァの微笑み、ヴェルトは残酷で、アンファルの時は今の使用時のもの(空中版含む)　※3…人形はボタンを押して1F後に動作を開始する　※4…動作終了後人形振り向き　※5…1～6被CH判定／投げ成功後相手はレバー入力が上下左右逆になる、効果時間：投げ成立～起き上がり後159F　※6…5～15人形無敵／16～27人形やられ判定極小／リーゼロッテのデータ：全体20、1～7被CH判定、5以降必ず人形発生　※7…5～22人形無敵／硬直中9～24人形やられ判定極小／1段目ヒット時のみ2段目発生／1段目ガードor空振り時硬直35、硬直中5～35人形やられ判定極小／リーゼロッテのデータ：全体31、1～8被CH判定、5以降必ず人形発生　※8…5～22人形無敵／9～24人形やられ判定極小／1段目ヒット時のみ2段目発生／1段目ガードor空振り時硬直37、硬直中7～37人形やられ判定極小／リーゼロッテのデータ：全体31、1～8被CH判定、5以降必ず人形発生　※9…13～接地後1まで人形無敵／硬直中5～21やられ判定極小／1段目ヒット時のみ2段目発生／1段目ガードor空振り時硬直34、硬直中3～34人形やられ判定極小／リーゼロッテのデータ：全体27、1～12被CH判定、13以降必ず人形発生　※10…発生は人形がリーゼロッテの方向を向く時間／硬直(全体)は最短のもの(最短で回収は30)／ボタンを離してから16で行動終了　※11…動作中被CH判定／8でマーキング成立　※12…1～12被CH判定／6でマーキング成立　※13…発生はマーキング位置に到達後のもの／攻撃後マーキングがある場合は硬直の8から行動を開始する　※14…発生はマーキング成立から移動を開始する時間／持続はマーキング位置に到達までの時間(11F以内にマーキングに到達した場合はその場に11まで停滞)　※15…空中版の動作中人形のやられ判定極小／マーキング位置まで人形が移動／地上版は移動中、空中版は移動後人形の攻撃が可能／移動後マーキングがある場合は行動開始する　※16…2～29人形無敵　※17…2～21人形無敵／34～着地まで人形はジャンプ攻撃を出せる　※18…1～4段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／発生はマーキング位置到達後からのもの／攻撃後マーキングがある場合は硬直の8から行動開始する／5段目の持続4～12は復帰補正96　※19…移動中人形のやられ判定極小／1～4段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／発生はマーキング位置到達後からのもの／攻撃後マーキングがある場合は硬直の8から行動開始する／5段目の持続4～12は復帰補正96　※20…発生はマーキング位置到達後からのもの　※21…発生はマーキング位置到達後からのもの(最速時)　※22…暗転～12無敵／1～4段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／硬直の9で人形分離／人形分離時のデータ：発生(32)41、暗転～31無敵、暗転後必ず人形回収　※23…1～11被CH判定／12で人形分離／1段目ヒット時相手をロックする／ロック時相手のレバガチャ&ボタン連打で攻撃回数減少　※24…1～11被CH判定／12で人形分離／1段目ヒット時相手をロックする／ロック時相手のレバガチャ&ボタン連打で攻撃回数減少　※25…動作中被CH判定／暗転後1F目で人形の体力ゲージが全回復する　※26…暗転～9無敵／相殺不可能／当て身不可能／ダウン復帰不可能／全てのマーキング位置に人形が同時に出現／1段目ヒット時相手をロックする

キャラクター編　頼子　キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	5	1	10	+1	弱／ノ	A	500	95(80)	98	22	全	連／全／J	※1
立ちB	10	4	10	+1	中／ノ	B	1100	91	96	25	全	全／J	※2
立ちC	12	3	20	±0	強／横	D	2200	83	92	33	全	全	※3
立ちC(タメ)	23	3	32	-10	壁	E	3600	70	90	26	全	全	※4
➡+A	8	3	10	+3	中／横	B	700	95	98	25	全	全	※5
➡+A(タメ)	9	3	17	-4	中／横	B	1000	91(70)	96	25	屈空	全	
➡+B	9	3	15	-2	中／横	B	1100	91(80)	96	25	立屈	全	
➡+B(タメ)	12	3	20	-7	中／横	B	1500	87(80)	92	25	立屈	全	
しゃがみA	5	3	8	+1	弱／下	A	500	95(70)	98	22	屈空	連／全	※1
しゃがみB	10	2	17	-3	中／ノ	B	1000	91	96	25	全	全／J	※6
↘+A	5	3	13	±0	中／上	B	700	95	98	25	全	全／J	
↘+A(タメ)	9	2	22	-3	上	C	1600	83(70)	92	30	立屈	全／J	
↘+B	8	2	18	-4	足(垂)	B	1200	87(80)	92	56	屈空	全	
↘+B(タメ)	13	2	26	-12	足(垂)	B	1200	87(70)	94	56	屈空	全	
↘+C	24	4	31	-12	横	D	2200	83	92	40	屈	全	※7

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
⬇+C	18	4	21	-2	横	D	2200	83	92	33	屈	全	※8
↘+C	15	4	18	+1	横	D	2200	83	92	33	屈	全	※9
ジャンプA	8	6	12	—	弱／ノ	A	900	91	96	22	立空	全／J	※1
ジャンプB	9	2	22	—	中／ノ	B	1400	87	94	25	立空	全／J	
ジャンプC	14	4	19	—	強／た	D	2200	83	92	56	立空	全	※10
ジャンプE	9	2	16	—	強／た	D	2500	83(70)	92	56	立空	全	※11
ジャンプ中前方向+C	12	14	全体31	—	中／ノ	B	1500	91	96	25	全	—	※12
ジャンプ中⬇or↘+C	9	2	16	—	た	D	2500	83	92	56	立空	全	※13
立ちE	16	9	24	-10	壁	D	2200	83	92	26	立屈	A必・A超必	※14
立ちE(タメ)	33	2(16)7	25	—	壁	—	2200	83	92	26	立屈	A必・A超必	※15
しゃがみE	12	6	16	+1	打	D	2400	83	92	66	立屈	A必・A超必	※16
しゃがみE(タメ)	27	4	30	—	打(き)	—	2800	83	92	15	立屈	A必・A超必	※17
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	72	—	※18
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	1000•1500	100•50	100•80	15	72	—	※19
空中投げ	3	1	23	—	壁	—	500•1400	—	—	—	72•96	—	※18

※1…動作中被CH判定なし　※2…8〜13相殺判定(マント)　※3…9〜11相殺判定(ミケの顔)　※4…15〜22相殺判定(ミケの顔)／相殺不可能　※5…6〜10相殺判定(ミケの顔)　※6…6〜9相殺判定(マント)　※7…1〜32被CH判定　※8…1〜21被CH判定　※9…1〜19被CH判定　※10…12〜17相殺判定(ミケの顔)　※11…3〜8相殺判定(頼子の全身)　※12…1〜24被CH判定／飛び道具判定　※13…3〜8相殺判定(頼子の全身)　※14…6〜28足元無敵／15〜20相殺判定(頼子の全身)／動作中被CH判定　※15…22〜62足元無敵／32〜37、50〜57相殺判定(頼子の全身)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間22　※16…12〜20反射判定(前上)／動作中被CH判定　※17…27〜45反射判定(前上)／ガードクラッシュ効果／タメ時間22　※18…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから41F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※19…動作中被CH判定なし／2段目のみホーミングキャンセル可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
襲い来る地獄の制裁　A	22	22	18	+4	横	D	2000	83(70)	92	40	屈空	超必・A超必	※1
襲い来る地獄の制裁　B	27	11	26	+4	横	D	1800	83(70)	92	40	立空	超必・A超必	※2
襲い来る地獄の制裁　C	7	21	32+着地7	-2	打	D	2400	83(70)	92	66	全	超必・A超必	※3
(空中)襲い来る地獄の制裁　A	22	19	15	+4	横	D	2000	83(70)	92	40	全	超必・A超必	※4
(空中)襲い来る地獄の制裁　B	18	着地まで	12	+4	横	D	1800	83(70)	92	40	立空	超必・A超必	※5
(空中)襲い来る地獄の制裁　C	5	18	23	-2	上	D	2400	83(70)	92	40	全	超必・A超必	※6
襲い来る地獄の制裁　A(強化)	22	3×4•10	18	-5	下×4•横	A×4•D	300×4•2000	[95•100]×2•83	[98•100]×2•92	30×4•40	屈空	超必・A超必	※7、8
襲い来る地獄の制裁　B(強化)	27	3×4•2	26	-4	下×4•横	A×4•D	300×4•2000	[95•100]×2•83	[98•100]×2•92	30×4•40	立空	超必・A超必	※7、9
襲い来る地獄の制裁　C(強化)	7	3×4•9	32+着地7	-48	下×4•上	A×4•D	300×4•2000	[95•100]×2•83	[98•100]×2•92	30×4•40	全	超必・A超必	※7、10
(空中)襲い来る地獄の制裁　A(強化)	22	3×4•7	15	—	下×4•横	A×4•D	300×4•2000	[95•100]×2•83	[98•100]×2•92	30×4•40	全	超必・A超必	※7、11
(空中)襲い来る地獄の制裁　B(強化)	18	着地まで3×n•着地後1•1	12	+10	下×n•横	A×n•D	300×n•2000	[95•100]×n•83	[98•100]×n•92	30×n•40	立空	超必・A超必	※7、12
(空中)襲い来る地獄の制裁　C(強化)	5	3×4•6	23	—	下×4•上	A×4•D	300×4•2000	[95•100]×2•83	[98•100]×2•92	30×4•40	全	超必・A超必	※7、13
噴き上がる奈落の苦悶　(低)	17	12•10	19	-8	ノ(垂)×2	A•C	500•1500	95•87	98•94	30	立屈	—	※14
噴き上がる奈落の苦悶　(中)	17	3•12•10	23	-12	ノ(垂)×3	A×2•C	500×2•1500	95×2•87	98×2•94	30	立屈	—	※15
噴き上がる奈落の苦悶　(高)	17	3•4•10•10	29	-18	ノ(垂)×4	A×3•C	500×3•1500	95×3•87	98×3•94	30	立屈	—	※16
噴き上がる奈落の苦悶　(低)(強化)	12	3•1	10	+10	ノ(垂)×2	A•C	500•1500	95•87	98•94	30	立屈	—	※17
噴き上がる奈落の苦悶　(中)(強化)	12	2•4•1	10	+10	ノ(垂)×3	A×2•C	500×2•1500	95×2•87	98×2•94	30	立屈	—	※18
噴き上がる奈落の苦悶　(高)(強化)	12	2•3•3•1	10	+10	ノ(垂)×4	A×3•C	500×3•1500	95×3•87	98×3•94	30	立屈	—	※19
降り注ぐ魔界の報復	16	着地まで	着地後12	+3	強／ノ	B	1600	87	94	30	立空	A超必	※20
降り注ぐ魔界の報復(強化)	16	着地まで	着地後4	+10	中／ノ×n	B×n	1000×n	95×n	98×n	25	立空	A超必	
古のタリズマン	—	—	全体86	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※21
古のタリズマン(弾射出)	15	5	全体47	-17	弱／ノ	A	100	95	98	22	全	—	※22
古のタリズマン(五芒星完成)	9	10	12	+3	壁	E	0	50	80	26	全	—	※23
世界を統べる魔王の威光	(31)5	4	35	-14	打(き)	E	1600•1000•400×11•1000	83•100•×12•50	92•100×12•80	32	全	—	※24
世界を統べる魔王の威光(強化)	(31)5	4	31	-10	打(き)	E	1600•1000•300×21•1500	87•100×22•50	94•100×22•80	32	立屈	—	※25
生死を御する禁忌の魔術	(31)3	2	21	—	—	—	400×n•400	100	—	—	100	—	※26
生死を御する禁忌の魔術　(強化)	4(34)0	1	22	—	—	—	500×n•500	100	—	—	100	—	※27
古のタリズマンを安全に作る方法	(95)	—	全体15	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※28
天地を焦がす魔界の劫火	(45)1	画面端まで	壁到達後	—	壁×n	A×n•—	2000×n•1600	83×n•50	92×n•80	120×n•26	全×n•ガ不	—	※29

※1…1〜6対打撃無敵／7〜18足元無敵／7〜43被CH判定／ガード時跳ね返りに移行(全体22)　※2…1〜2対打撃無敵／3〜足元無敵／2〜36、39〜49空中判定／3〜37被CH判定／ガード時跳ね返りに移行(全体22)　※3…2〜足元無敵／2〜空中判定／1〜27被CH判定／ガード時跳ね返りに移行(全体28)　※4…1〜6対打撃無敵／7〜40被CH判定／動作中に着地した場合そこで終了／ガード時跳ね返りに移行(全体22)　※5…持続の最後〜硬直の1F以外空中判定／1〜持続の最後まで被CH判定／ガード時跳ね返りに移行(全体22)　※6…1〜22被CH判定／ガード時跳ね返りに移行(全体28)　※7…1〜3段目ヒットストップ1(B版は最後以外)／A版は襲い来る地獄の制裁　A(強化)、B版は襲い来る地獄の制裁　B(強化)、C版は襲い来る地獄の制裁　C(強化)のこと　※8…1〜21対打撃無敵／動作中被CH判定なし／35〜44BorC版に移行可能　※9…1〜14対打撃無敵／2〜36、42〜52空中判定／動作中被CH判定なし／1〜36&42〜52はA版、40〜41はC版に移行可能　※10…1〜6対打撃無敵／2〜空中判定／動作中被CH判定なし／1〜59はA版、20〜28はB版に移行可能　※11…1〜18対打撃無敵／動作中被CH判定なし／動作中に着地した場合そこで終了／35〜41BorC版に移行可能　※12…動作中被CH判定なし／最後の攻撃&硬直中空中判定／着地後の攻撃がヒットorガード時のみ最後の攻撃が発生／動作中A版、最後の攻撃後1のみC版に移行可能　※13…動作中被CH判定なし／動作中A版、17〜23はC版に移行可能　※14…1〜47被CH判定／1段目ヒットストップ2／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　※15…1〜54被CH判定／1〜2段目ヒットストップ2／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　※16…1〜62被CH判定／1〜3段目ヒットストップ2／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　※17…1〜19被CH判定／1段目ヒットストップ2／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失可能　※18…1〜22被CH判定／1〜2段目ヒットストップ2／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　※19…1〜24被CH判定／1〜3段目ヒットストップ2／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　※20…硬直は空振り時のもの／ガードorヒット時跳ね返りに移行(ヒット時全体10、ガード時全体12)　※21…1〜71被CH判定／入力方向に最大6発弾を射出(レバー入力後ニュートラルに戻すと弾射出モーションへ移行)／入力受付範囲は6〜70／追加入力をしなかった場合は終了モーション(全体15)へ移行／特定の順番で入力した場合五芒星完成版へ移行　※22…1〜32被CH判定／入力受付範囲2〜31／レバー入力時22〜から派生に移行／追加入力をしなかった場合は終了モーション(全体15)へ移行　※23…動作中無敵／相殺不可能／当て身不可能／ホーミングキャンセル不可能／9F目から478Fの間、必殺技と超必殺技が強化、重ねがけ無効　※24…暗転〜4無敵／5〜32被CH判定／1段目ヒット時相手をロックする／相殺不可能／ホーミングキャンセル不可能　※25…暗転〜8 無敵／1段目ヒット時相手をロックする／相殺不可能／ホーミングキャンセル不可能　※26…暗転〜2無敵／3〜17被CH判定／ボタン連打＆レバガチャで攻撃回数UP／相手ボタン連打＆レバガチャで攻撃回数DOWN(最小2回)／最終段以外1ヒットごとに体力200回復　※27…1〜発生まで無敵／暗転後1〜14CH判定／ボタン連打＆レバガチャで攻撃回数UP／相手ボタン連打＆レバガチャで攻撃回数DOWN(最小2回)／最終段以外1ヒットごとに体力200回復　※28…入力方向に最大6発弾を射出(レバー入力後ニュートラルに戻すと弾射出モーションへ移行)、1発目のみ攻撃判定なし／入力受付範囲は暗転中31〜95／正確な追加入力を弾射出モーション移行後16F以内に入力すると暗転継続／特定の順番で入力した場合、五芒星完成版へ移行　※29…暗転〜攻撃動作中無敵／最終段以外壁受け身不能／相殺不可能／当て身不可能／硬直中12〜ダウン状態、着地後起き上がりまで無敵／空中版：発生6(33)1

キャラクター編　きら　キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	8	7	4	+4	弱／上	A	700	95(80)	98	22	全	連当／全／J	※1
立ちB	16	8	24	-11	バ	C	1700	83	92	20	立屈	全	※2
立ちC	18	4	20	-1	強／横	D	2200	83	92	30	全	全／J	※3
➡+C	26	4	22	-3	壁	D	2600	70	90	26	立屈	全	※4
しゃがみA	10	3	6	+3	弱／ノ	A	500	95(80)	98	22	全	連／全／J	※5
しゃがみB	10	4	21	-4	上	C	1000	91(80)	96	40	立屈	全／HJ	※6
しゃがみC	11	6	20	-3	足	D	2800	70	90	56	屈	全	—
ジャンプA	8	6	14	—	弱／ノ	A	700	95	98	22	立空	全／J	※7
ジャンプB	17	4	17	—	強／た	C	1600	87	94	56	立空	全	※8

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ジャンプC	20	6	23	—	強／横	D	2400	83	92	30	立空	全	※9
ジャンプE	12	26	9	—	強／下	D	2500	70	90	30	立空	—	※10
立ちE	35	5	37	-18	壁	D	3000	70	90	26	立屈	A必・A超必	※11
立ちE(タメ)	56	6	37	—	壁	—	4000	70	90	26	立屈	A必・A超必	※12
しゃがみE	17	4	17	+2	打	D	2400	83	92	66	立屈	A必・A超必	※13
しゃがみE(タメ)	37	3	23	—	打(き)	—	2800	83	92	15	立屈	A必・A超必	※14
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	128	—	※15
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打	—	2000	50	80	90	128	—	※1
空中投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	128•96	—	※16

※1…動作中被CH判定なし　※2…6〜15相殺判定(スライムの上半身)　※3…1〜13相殺判定(スライムの足全体)　※4…10〜19相殺判定(スライムの全身)、20〜22(スライムの足全体)　※5…4〜12反射判定(下)　※6…4〜30反射判定(上)　※7…5〜10相殺判定(スライムの腕)／動作中被CH判定なし　※8…3〜16相殺判定(スライムの上半身)　※9…1〜13相殺判定(スライムの足全体)　※10…相殺不可能　※11…10〜24相殺判定(全身)／32〜51空中判定／動作中被CH判定　※12…10〜44相殺判定(全身)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間45　※13…1〜5相殺判定(スライム全体の前部)／10〜20反射判定(前上)　※14…1〜25相殺判定(スライム全体の前部)／29〜48反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間26　※15…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから76F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※16…動作中被CH判定なし／硬直が解けてから54F後に相手が起き上がる(相手はぁと)

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
きら様ドライバー　A	7	1	33	—	—	—	6200	—	—	—	240	—	※1、2
きら様ドライバー　B	5	1	35	—	—	—	7000	—	—	—	200	—	※1、2
きら様ドライバー　C	3	1	37	—	—	—	7800	—	—	—	160	—	※1、2
フライングきら様ドライバー	2	4	35	—	—	—	5600	—	—	—	190	—	※1、3
大道寺バンカーバスター　A	12	12	35	—	—	—	4000	—	—	—	160	—	※1、4
大道寺バンカーバスター　B	24	20	35	—	—	—	4000	—	—	—	128	—	※1、5
大道寺バンカーバスター　C	18	10	17	—	—	—	4000	—	—	—	160•240	—	※1、6
脳天直撃バックドロップ	—	—	—	—	—	—	2000	—	—	—	—	—	※1
江古田式グレネード	11	4	38	—	—	—	2400	—	—	—	ガ不	—	※7、8
江古田式ロケット砲	11	4	38	—	—	—	0•2600	91(70)•100	96	—	ガ不	—	※7、9
江古田式ランドマイン	11	4	38	—	打(き)	—	3200	91(83)	92	25	ガ不	—	※7、10
アルマゲドンバスター	3(24)0	4	34	—	—	—	1200•2400•6400	—	—	—	210	—	※11
フライングアルマゲドンバスター	(20)0	2	37	—	—	—	1200•2400•6400	—	—	—	190•160	—	※12
ラストアルマゲドンドロップ	3(33)0	4	34	—	—	—	2800•3200•2400•9400	—	—	—	144	—	※13

※1…ダウン復帰不可能／硬直が解けてから60F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※2…1〜27被CH判定　※3…1〜29被CH判定　※4…4〜23相殺判定(全身)／1〜47被CH判定　※5…1〜67被CH判定　※6…1〜37被CH判定／17〜空中判定　※7…1〜14きらのひざ上やられ判定なし／相殺不可能／当て身不可能／空中の相手のみヒットする／江古田式〜ヒット後同一連続技中に江古田式〜はヒットしない　※8…ヒット時相手はダウン復帰状態／硬直が解けてから2F後に相手が起き上がる　※9…2段目のみホーミングキャンセル可能　※10…ホーミングキャンセル可能　※11…1〜暗転後3無敵／4〜26被CH判定／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから9F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※12…暗転〜1無敵／暗転後1〜26被CH判定／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから9F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※13…1〜暗転後3無敵／4〜26被CH判定／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから34F後に相手が起き上がる(相手はぁと)

キャラクター編　フィオナ　キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	5	3	5	+3	弱／ノ	A	500	95(80)	98	22	全	連当／全／J	※1
立ちB	9	3	19	-6	中／ノ	B	1700	87	94	25	全	全／J	※2
立ちC	14	1	38	-16	強／た	D	3800	70	90	56	全	全	※3
➡+B	22	3	13	±0	中／た	B	1500	87(80)	92	56	立空	全	※4
⬅+C	11	1	31	-9	強／上	D	3000	70	90	40	全	全／J	
しゃがみA	6	5	8	+3	中／下	B	900	91(70)	96	25	屈空	全	※1
しゃがみB	10	3	21	-8	中／上	B	1700	87	94	25	全	全／J	※5
しゃがみC	14	2	23	-4	足	C	2000	83	92	56	屈空	超必・A超必・AB	※6
ジャンプA	4	10	9	—	弱／ノ	A	500	95(80)	98	22	立空	全／J	※1
ジャンプB	8	5	20	—	中／ノ	B	1500	87	94	25	立空	全／J	※7

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ジャンプC	11	4	24	—	強／上	C	2600	70	90	30	立空	全	※8
ジャンプE	12	3	32	—	強／た	D	3200	70	90	56	立空	—	※9
立ちE	9	11	17	-5	壁	D	2200	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※10
立ちE(タメ)	27	5	25	—	壁	E	2500	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※11
しゃがみE	15	5	32	-14	打	D	3000	70	90	66	立屈	A必・A超必・AB	※12
しゃがみE(タメ)	44	5	32	—	打(き)	E	4000	70	90	15	立屈	A必・A超必・AB	※13
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	※14
ニュートラル投げ	5	1	23	—	打(き)	—	500・2000	100・50	100・80	15	64	—	※15
空中投げ	3	1	23	—	バ	—	800・1200	100・50	100・80	20	72・96	—	※15

※1…動作中被CH判定なし　※2…5～8相殺判定(剣)、9～11(剣の下の空間)　※3…11～13相殺判定(上半身～剣)／25～キャンセル可能　※4…5～20空中判定　※5…5～9相殺判定(頭部～剣)　※6…8～13相殺判定(ひざ付近)　※7…3～7相殺判定(剣の柄付近)　※8…8～10相殺判定(剣)／8～10反射判定(前上)　※9…1～17被CH判定　※10…10～20空中判定／動作中被CH判定　※11…25～44空中判定／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間22　※12…11～14相殺判定(剣)／13～23反射判定(前上)／動作中CH判定　※13…32～40相殺判定(下半身)、41～46(前方の空間)／41～52反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間32　※14…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから48F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※15…動作中被CH判定なし／2段目のみホーミングキャンセル可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
カレトヴルッフ　A	21	1	61	-37	バ	E	4200	50	80	20	全	超必・A超必・AB	※1
カレトヴルッフ　B	28	1	62	-38	バ	E	5600	50	80	20	全	超必・A超必・AB	※2
カレトヴルッフ　C	32	1	63	-39	バ	E	6400	50	80	20	全	超必・A超必・AB	※3
ロンゴミニアト　A	15	7	35	-1	強／下×4・強／横	A×4・D	500×5	95	98	30	全	超必・A超必・AB	※4
ロンゴミニアト　B	19	16	35	-1	強／下×6・強／横	A×6・D	500×7	95	98	30	全	超必・A超必・AB	※5
ロンゴミニアト　C	29	22	35	-1	強／下×10・強／横	A×10・D	500×11	95	98	30	全	超必・A超必・AB	※6
ヘヴンズフォール	19	着地まで～接地後1	29	-4	—	A×n・D	500・100×n・2000	95・100×n・83	98・100×n・92	—	立空×n・全	—	※7
グランディバイド	15	3	32	-12	上(垂)	D	500	91(80)	96	48	屈空	超必・A超必・AB	※8
ミスティチェイン	20	5	29	-11	—	D	500	91(80)	96	—	全	超必・A超必・AB	※9
エンジェルウィング	—	—	全体73	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※10
セイクリッドブリンガー	9	1・3	備考参照	—	壁・横	—	12800・1000	50・70	80・90	26・40	—	—	※11
エクスカリバー	32(30)2	2	79	-49	バ	E	8000	50	80	120	立	—	※12
(空中)エクスカリバー	34(23)2	地面まで～接地後1	79	—	バ	E	8000	50	80	120	立	—	※13
ゲイボルグ	(33)11	3×6・2×8・1	42	-18	強／下×14・壁	A×14・E	500×15	95×15	98×15	30×14・26	全	A超必・AB	※14
セイクリッドバニッシュ	(31)9	1・3	備考参照	—	壁[横]	—	24000・1000	50・70	80・90	26・40	—	—	※15
ウィネブ・グルスヴッヘル	3(65)3	2	30	—	—	—	—	—	—	—	96	—	※16
エンジェルアロー	—	—	全体39	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※17
セイクリッドスレイヤー	(42)0	1	備考参照	—	壁・横	—	18000・1000	50・70	80・90	26・40	—	—	※18

※1…13～19、35～45空中判定／21～27対投げ無敵／1～21被CH判定／相殺不可能／ケズりダメージ200／1～20攻撃を一発だけ耐えられる　※2…15～25、42～55空中判定／28～34対投げ無敵／1～28被CH判定／相殺不可能／ケズりダメージ200／1～27攻撃を一発だけ耐えられる　※3…17～29、46～60空中判定／32～38対投げ無敵／1～32被CH判定／相殺不可能／ケズりダメージ200／1～31攻撃を一発だけ耐えられる　※4…10～23反射判定(後方)／1～9被CH判定／持続は1段目のもの／1段目ヒットorガード時追加技に派生(持続2×4、硬直23)／1～4段目ヒットストップ0／キャンセルは5段目のみ　※5…16～36反射判定(後方)／1～15被CH判定／持続は1段目のもの／1段目ヒットorガード時追加技に派生(持続2×6、硬直23)／1～6段目ヒットストップ0／キャンセルは7段目のみ　※6…24～52反射判定(後方)／1～23被CH判定／持続は1段目のもの／1段目ヒットorガード時追加技に派生(持続2×10、硬直23)／1～10段目ヒットストップ0／キャンセルは11段目のみ　※7…ヒット時持続終了まで無敵／硬直は空中判定／ガード時or接地後部分ヒット時硬直の6F目まで被CH判定／空振り時硬直の11F目まで被CH判定／落下の持続部分はヒットすると着地まで2×nになる(ヒットストップ0)　※8…相殺不可能／ホーミングキャンセル不可能／ヒット後～46まで派生技に移行可能　※9…1～51被CH判定／ホーミングキャンセル不可能／ダウン復帰不可能／ヒット時相手をロックする／ヒット時(壁バウンド誘発時)の18～派生技に移行可能／硬直は空振りorガード時のもの／ヒット時相手がフィオナを通り越すまで硬直&派生技に移行可能　※10…動作中無敵／14～空中判定／15～66派生技に移行可能　※11…データはクリーンヒット時・カス当たり時／カス当たりor空振り時9～着地するまで被CH判定／9のみクリーンヒット判定／硬直はクリーンヒット時20、カス当たり時着地後硬直21、空振り時着地後硬直52　※12…暗転～1無敵／1～暗転まで攻撃を1発だけ耐える／暗転後20～35空中判定／1～暗転後3まで被CH判定／ホーミングキャンセル不可能／相殺不可能／ケズりダメージ400／ガード硬直31F　※13…暗転～1無敵／1～暗転まで攻撃を1発だけ耐える／硬直の17～32空中判定／1～持続終了まで被CH判定／ホーミングキャンセル不可能／相殺不可能／ケズりダメージ400／ガード硬直31F　※14…6～46反射判定(後)／暗転後1～5被CH判定／1～14ヒットストップ0／15段目ヒットストップ30／キャンセルは15段目のみ　※15…データはクリーンヒット時[カス当たり時]／クリーンヒット時壁受け身&ダウン復帰不能、壁バウンド後相手はダウン状態で吹き飛ぶ／ホーミングキャンセル不可能／カス当たりor空振り時9～着地するまで被CH判定／9のみクリーンヒット判定／硬直はクリーンヒット時20、カス当たり時着地後硬直21、空振り時着地後硬直77(1～39ダウン状態)　※16…1～暗転4まで無敵／投げ成立後46～97追加入力受付、100で派生技へ移行　※17…動作中無敵／20～32派生技に移行可能／相手と距離が近くなると時間の進みが遅くなる　※18…データはクリーンヒット時・カス当たり時／クリーンヒット時壁受け身不可能／ホーミングキャンセル不可能／カス当たりor空振り時9～着地するまで被CH判定／硬直はクリーンヒット時42、カス当たり時着地後硬直57(1～19ダウン状態)、空振り時着地後硬直77(1～39ダウン状態)

キャラクター編　アンジェリア　キャラクター編

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
立ちA	4	2	10	±0	弱／ノ	A	400	95(80)	98	22	全	連／全／J	※1
立ちB	10	5(3)7	6	+3	中／下	B	1000・600	91・95	96・98	25	全	全／J	※2
立ちC	10	12	16	-7	強／横	C	2000	83	92	30	全	全／J	※3
➡+A	40	7	全体38	—	強／ノ	B	1600	83(70)	92	25	全	—	※4
➡+B	40	7	全体38	—	強／ノ	B	1600	83(70)	92	25	全	—	※4
➡+C	40	7	全体38	—	強／ノ	B	1600	83(70)	92	25	全	—	※4
しゃがみA	4	2	10	±0	弱／ノ	A	400	95(80)	98	22	全	連／全／J	※1
しゃがみB	7	5	9	+1	中／下	B	1000	91(80)	96	25	屈空	全／HJ	—
しゃがみC	19	12	24	-15	足	C	1600	83	92	56	屈	全	※5
⬋+A	16	7	全体33	+9	強／ノ	B	1600	83(70)	92	25	全	—	※4
⬋+B	16	7	全体33	+9	強／ノ	B	1600	83(70)	92	25	全	—	※4
⬋+C	16	7	全体33	+9	強／ノ	B	1600	83(70)	92	25	全	—	※4
ジャンプA	6	4	18	—	弱／ノ	A	400	95	98	22	立空	連／全／J	※1

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
ジャンプB	9	4	12	—	中／ノ	B	1000	91	96	25	立空	全／J	—
ジャンプC	10	3×8	14	—	強／横	B	500×8	95(80)	98	30	立空	全／J	※6
ジャンプE	9	6	35	—	た	D	2600	83	92	56	立空	全	—
空中➡+A	24	7	39	—	強／ノ	B	1600	83(70)	92	25	全	—	※1
空中➡+B	24	7	39	—	強／ノ	B	1600	83(70)	92	25	全	—	※1
空中➡+C	24	7	39	—	強／ノ	B	1600	83(70)	92	25	全	—	※1
立ちE	20	4	16	+3	壁	D	2600	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※7
立ちE(タメ)	42	4	25	—	壁	E	2800	83	92	26	立屈	A必・A超必・AB	※8
しゃがみE	13	6	17+着地9	-8	打	D	2600	83	92	66	立屈	A必・A超必・AB	※9
しゃがみE(タメ)	26	9	26+着地9	—	打(き)	E	2800	83	92	15	立屈	A必・A超必・AB	※10
レバー入れ投げ	3	1	23	—	—	—	2500	—	—	—	64	—	※11
ニュートラル投げ	5	1	23	—	壁	—	1600・1000	100・50	100・80	26	64	—	※12
空中投げ	3	1	23	—	バ	—	2500	50	80	20	82・140	—	※13

※1…動作中被CH判定なし　※2…6～9相殺判定(リング)／1～9相殺判定　※3…3～9相殺判定(リング)　※4…1～11被CH判定／飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　※5…14～18相殺判定(リング)／垂直ジャンプから出した場合、復帰不能25(ホーミング移動に出したときも、復帰不能25の場合あり)　※6…5～9相殺判定(リング)／垂直ジャンプ時は復帰補正25　※7…15～18空中判定／動作中被CH判定　※8…38～48足元無敵／37～52空中判定／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間34　※9…1～4超低姿勢／12～空中判定／9～30反射判定(前上)／動作中被CH判定　※10…1～19超低姿勢／26～空中判定／22～55反射判定(前上)／動作中被CH判定　※11…動作中被CH判定なし／ダウン復帰不可能／硬直が解けてから67F後に相手が起き上がる(相手はぁと)　※12…動作中被CH判定なし／9段目のみホーミングキャンセル可能　※13…動作中被CH判定なし／ホーミングキャンセル可能

技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	キャンセル	備考
そのきらめきはスターライト(前方)	12	13・16・19	6+着地17	-17・-20・-23	ノ	B	1600	87	94	40	全	超必・A超必	※1、2
そのきらめきはスターライト(上方向)	12	13・16・19	着地17	-39・-46・-53	上	B	1600	87	94	40	全	超必・A超必	※1、3
(空中)そのきらめきはスターライト	12	13・16・19	20	—	ノ	B	1600	87	94	40	全	超必・A超必	※1、4
そのきらめきはスターライト(方向転換)(➡&⬅)	12	13・16・19	16	—	ノ	B	1600	87	94	40	全	超必・A超必	※1、5
そのきらめきはスターライト(方向転換)(⬉&⬆&⬈)	12	13・16・19	21	—	上	B	1600	87	94	40	全	超必・A超必	※1
そのきらめきはスターライト(方向転換)(⬋&⬇&⬊)	12	13・16・19	17	—	ノ	B	1600	87	94	40	全	超必・A超必	※1、6
あなたに贈る幸せのかたち(当て身)	3	21	16	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※7
(空中)あなたに贈る幸せのかたち(当て身)	3	21	22	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※8
あなたに贈る幸せのかたち(反撃)	0	10	13	—	壁	D	3200	50	80	26	全	超必・A超必・AB	※9
お願い私をつかまえて	—	—	全体61	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※10
このまなざしはムーンライト(前方)	(59)8	—	全体49	+12	横	C	1000×6	91	96	25	全	—	※11
このまなざしはムーンライト(上方向)	(63)4	—	全体84	-28	打	C	1000×6	91	96	66	全	—	※12
(空中)このまなざしはムーンライト	(59)8	—	全体53	—	横	C	1000×6	91	96	25	全	—	※13
抱きしめたいよマーリン!	(52)4	4	39+着地25	-17	打(き)	E	4200	70	90	15	立屈	—	※14
あの流れ星にお願いを!	2(31)20	地面まで	全体97	—	バ	E	6200	50	80	20	全	—	※15
乙女心は不安定なの!	(70)113	4	51	—	バ(垂)	—	15000	50	80	20	ガ不	—	※16

※1…1～11相殺判定(周囲)／持続中相手をすり抜ける／持続、硬直差は「A版」・「B版」・「C版」のデータ　※2…1～着地まで足元無敵／2～空中判定／19～持続終了まで派生技に移行可能　※3…1～着地まで足元無敵／2～空中判定／19～持続終了まで派生技に移行可能　※4…19～持続終了まで派生技に移行可能／動作中に着地した場合着地後硬直17　※5…動作中に着地した場合着地後硬直17　※6…動作中に着地した場合着地後硬直27　※7…1～2対打撃無敵／2～23反射判定(前)／24～被CH判定／持続は当て身可能時間　※8…1～2対打撃無敵／2～23反射判定(前)／24～37被CH判定／持続は当て身可能時間　※9…動作中無敵／相殺不可能／作開始後64F間時間停止／空中版は硬直19　※10…1～46無敵&相手をすり抜ける／47～被CH判定／42移動開始／43～52ホーミングキャンセル可能　※11…暗転～32被CH判定／飛び道具は3F毎で発生／各飛び道具は発生3F前に攻撃を受けても発生する／ロズ　キクロスで吸収不可能　※12…暗転～40空中判定／暗転～26被CH判定／41～61ダウン状態／62～84無敵／通常の起き上がりと違い1Fガードしかできない硬直がある／飛び道具は3F毎で発生／各飛び道具は発生3F前に攻撃を受けても発生する／ロズ　キクロスで吸収不可能　※13…暗転～32被CH判定／飛び道具は3F毎で発生／各飛び道具は発生3F前に攻撃を受けても発生する／ロズ　キクロスで吸収不可能　※14…1～29無敵／30～空中判定／動作中被CH判定なし／相殺不可能／当て身不可能／25～30派生技に移行可能　※15…1～暗転後53無敵／55～67空中判定／着地後硬直25／相殺不可能／ロズ　キクロスで吸収不可能／発生は上空のもの／立ち状態の相手に68でヒット(相手はぁと)　※16…暗転～126無敵／動作中被CH判定なし／相殺不可能／当て身不可能／暗転後必ず画面中央上空に移動する／攻撃範囲は画面全体

アルカナ編　聖のアルカナ　ジラエル　アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	バプティズム	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
	クルセイド	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※2
必殺技	ホーリーボイス	16	4	36	-5	壁	C	2200	83	92	26	全	※3
	ジャベリン	58	—	全体47	—	中／横	B	1800	87(80)	92	25	全	※4
	ブレス	31	480	全体60	—	—	—	—	—	—	—	—	※5
超必殺技	ホーリーソング	(31)6	5	36	+10	壁	E	4600	70	90	26	全	※6
	ホーリーソング　(空中)	(31)8	5	36	—	壁	E	4600	70	90	26	全	※7
	ファランクス	(31)53	—	全体54	—	中／横	B	1800×6	87(80)	92	25	全	※8
ブラスト	サンクチュアリ	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※9
フォース	ホーリーランド	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※10
ブレイズ	ゴスペル	(88)15	1×26・(1)1(1)1(2)1(3)6	53	-24	横	C	500×30	95	98	40	全	※11

※1…受けたダメージの2.5%が再生持続時間に加算(単位はF)／再生持続時間中20F毎で体力1ドット回復(全体力は186ドット)　※2…立ちE(タメ)としゃがみE(タメ)のタメ時間を7割程度にする　※3…1～13被CH判定／27～アルカナホーミング可能／飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　※4…1～13被CH判定／32～アルカナホーミング可能／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　※5…攻撃力5%UP／1度だけ被ダメージを半減する／持続は効果時間／効果時間が過ぎるか攻撃を受けると効果終了／ブレス以外の効果と重複する　※6…暗転～2被CH判定／相殺不可能／22～アルカナホーミング可能／飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　※7…暗転～4被CH判定／相殺不可能／24～アルカナホーミング可能／飛び道具判定／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失　※8…暗転～2被CH判定／40～アルカナホーミング可能／54、59、65で2本ずつ発生　※9…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後300F間ブレスの効果／72、84、96でジャベリン1本ずつ発生、攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／効果中パワーゲージが増加しない&アルカナブラスト使用不可能　※10…受けたダメージの5.0%が再生持続時間に加算(単位はF)／再生持続時間中20F毎で体力1ドット回復(全体力は186ドット)　※11…動作中被CH判定なし／相殺不可能／アルカナホーミング不可能／ロズ　キクロスで吸収不可能／ヒット時ヒットストップ1／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失

アルカナ編　磁のアルカナ　メデイン　アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	アルネケスタイ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
	ピュラクス	—	—	全体15	—	—	—	—	—	—	—	—	※2
	ポイエイン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※3
必殺技	スカンダロン	43	49	全体85	+9	強／ノ	D	2000	83	92	30	全	※4
	オルガノン	—	—	全体53	—	—	—	—	—	—	—	—	※5
超必殺技	メランコリア	(31)19	66	42	+2	中／下×29・強／横	A×29・D	300×29・1000	95×29・91	98×29・96	22×29・40	全	※6
	シュンポシオン	(31)	—	全体50	—	—	—	—	—	—	—	—	※7
ブラスト	プロクレーシス	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※8
フォース	タラントン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※9
ブレイズ	ヒュペルメゲデス	90(217)	—	全体90	—	—	—	—	—	—	—	—	※10
金属類	金属類パターン1	—	—	—	—	中／ノ	B	200	95(80)	98	25	全	※11
	金属類パターン2	—	—	—	—	中／ノ	B	300	95(80)	98	25	全	※12
	金属類パターン3	—	—	—	—	中／ノ	B	2000・2000・2500	83・91・83	92・96・92	25	全	※13

※1…落下速度の制限をなくす　※2…動作中被CH判定／199.5dot相手を引き寄せる　※3…立ちEとしゃがみEのタメ動作中～持続終了まで相手を2dot/F引き寄せる　※4…1～21被CH判定／47～アルカナホーミング可能／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／相手をサーチする／ヒット時スロー25、ガード時30　※5…1～23被CH判定／29～アルカナホーミング可能／40以降金属類は必ず発生／画面上に金属類があるとき使用できない／金属類はロズ　キクロスで吸収不可能　※6…暗転～8被CH判定／81～アルカナホーミング可能／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／1～29段目ヒットストップ0／30段目ヒット時スロー25、ガード時30／10～相手を引き寄せる(最大510dot)　※7…1～23被CH判定／29～アルカナホーミング可能／40以降金属類は必ず発生／同時に5個の金属類を発生／金属類はロズ キクロスで吸収不可能　※8…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後300F間相手を引き寄せる(最大623dot)／効果中パワーゲージが増加しない&アルカナブラスト使用不可能　※9…相手の移動速度が80%の速さになる(ジャンプやホーミング移動、吹き飛びも含む)　※10…暗転まで被CH判定／アルカナホーミング不可能／降下中お互い画面の中央に引き寄せられる＆スカンダロン自動発生／スカンダロンの発生タイミングは74、134、184、239、289、339、384、429、474、514、554、594、624、654、684、714／効果時間は「180＋パワーゲージ×60(F)」／攻撃を受けると効果終了　※11…スポーツドリンク缶、黒色炭酸飲料缶D、ブラックコーヒー缶のデータ　※12…透明炭酸飲料缶、黒色炭酸飲料缶C、黒色炭酸飲料缶P、ミネラルウォーター缶、ウコン茶缶のデータ　※13…各種データは左から「スコップ、フライパン」・「金タライ」・「標識、やかん」のもの

アルカナ編　氷のアルカナ　アルマシア　アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	リィザ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
	フィリョーサ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※2
必殺技	ナァル(1段階)	27	—	全体57	-4	中／横	B	1000	91	96	25	全	※3
	ナァル(2段階)	21～32＋20	—	全体69～80	±0	中／横	B	2000・100	83・100	92・100	25	全	※4
	ナァル(3段階)	33＋20	—	全体81	+6	壁・中／横×9	E・B×9	3200・100×9	70・100×9	90・100×9	26・25×9	全	※5
	ナァル(フォース中)	29	—	全体57	+6	壁・中／横×9	E・B×9	3200・100×9	70・100×9	90・100×9	26・25×9	全	※6
	クルゥナ	23	—	全体59	—	強／ノ	C	1800	83	92	30	全	※7
超必殺技	スプレンギァ	(31)8	1・1・2	着地後8	-34	壁	D	5500・5000・4500	50	80	26	全	※8
	クルディ	(31)19	—	全体169	—	強／ノ	C	500×n	95	98	30	全	※9
ブラスト	カルドゥル　ヨルズ	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※10
フォース	ヴェトゥル　ヘイムル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※11
ブレイズ	フォルン　ヴェロルド	(88)14	3(10)×6・3	24	±0	横	E	2100×7	91(70)	96	26	全	※12

※1…フロントステップが滑るようになる／モーションは➡+Dと同じ　※2…ヒット時凍結効果(ヒットスローが2倍になる)　※3…1～15(ボタン離し後6まで)被CH判定／21(ボタン離し後12)～アルカナホーミング可能／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／タメた場合ボタン離し後18で発生　※4…1～ボタン離し後6まで被CH判定／ボタン離し後12～アルカナホーミング可能／最速で移行した場合41で発生／ガードor相殺時2F後に2段目発生／2段目持続6　※5…1～39被CH判定／45～アルカナホーミング可能／ガードor相殺時1F後に2～10段目発生／2～10段目持続1×9　※6…1～15被CH判定／21～アルカナホーミング可能　※7…1～21被CH判定／33～アルカナホーミング可能／フォース中雪の結晶が3個同時に降ってくる　※8…暗転～11無敵／暗転～空中判定／12～被CH判定／相殺不可能／ヒットorガードした瞬間からアルカナホーミング可能／最大1ヒット／地上版持続終了後46で着地／ロズ キクロスで吸収不可能　※9…暗転～17被CH判定／161～アルカナホーミング可能　※10…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後300F間通常技に凍結効果を付加(一部例外アリ)／効果中パワーゲージが増加しない&アルカナブラスト使用不可能　※11…ナァル&クルゥナを強化する　※12…動作中被CH判定なし／相殺不可能／アルカナホーミング不可能／ヒットストップはヒット時0、ガード時1／空中ガード時ガードクラッシュ効果／ケズりダメージ200／ロズ キクロスで吸収不可能

アルカナ編　鏡のアルカナ　ヘリオガバルス　アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	デフレクシオ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
必殺技	ファスマ	—	—	全体67	—	—	—	—	—	—	—	全	※2
	スペクルム	34	100	全体47	+37	上	E	1000	91(80)	96	40	全	※3
超必殺技	ファンタシア	(61)	—	全体58	—	—	—	—	—	—	—	全	※4
ブラスト	バラトロ	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※5
フォース	ラルア	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※6
ブレイズ	プリズマ	120(217)	—	全体120	—	—	—	—	—	—	—	—	※7

※1…立ちEとしゃがみEの最大タメが相手のものに変化／タメ時間は予備動作＋6F／発生は「自分の予備動作＋6F－相手の予備動作＋相手の最大タメ攻撃の発生」(1、2Fほどズレる場合あり)　※2…1～15被CH判定／32～アルカナホーミング可能／29分身出現／分身消失後7までファスマとファンタシアを使えない／分身は攻撃後の硬直中相手をすり抜ける　※3…1～19被CH判定／24～アルカナホーミング可能／28以降必ず発生／鏡部分反射判定(前)／ロズ　キクロスで吸収不可能　※4…20～アルカナホーミング可能／暗転中分身出現／分身消失後7までファスマとファンタシアを使えない／分身は攻撃後の硬直中相手をすり抜ける　※5…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後480F間ファスマとファンタシアの性能が自身のものになる／効果中パワーゲージが増加しない&アルカナブラスト使用不可能　※6…姿が見えにくくなる　※7…暗転～1無敵／暗転まで被CH判定／アルカナホーミング不可能／効果中分身が付く／分身は本体より6F遅れて行動／分身のガード、各種補正などは本体と同じ／投げ技、飛び道具、クリティカルハートは分身に攻撃判定なし／効果時間は「180＋パワーゲージ×60(F)」

ファスマ&ファンタシア

分類	技名	発生	持続	硬直	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	備考
ペトラ	ファスマ	67	2(6)2	23	中／ノ	B	1500×2	87(80)	92	25	
	(空中)ファスマ	60	2	22	た	D	3500	70	90	56	
	ファンタシア	(61)7	2(10)2(10)2	30	た・上・打(き)	C・D・D	2100・2400・2500	70	90	56・40・15	※1
	(空中)ファンタシア	(61)16	6	16	た	D	4800	50	80	56	※2
キャサリン	ファスマ	60	4(3)7	13	横	B	1500×2	87(80)	92	30	
	ファンタシア	(61)9	2(1)2(2)4(2)4(2)6(3)8(6)3	着地後37	上×6・壁	D×6・E	1000×6・3000	91(80)×6・50	96×6・80	30×6・26	※3
ゼニア	ファスマ	57	6	28	横	B	2400	83(70)	92	36	
	(空中)ファスマ	56	4	32	た	E	3200	70	90	56	※4
	ファンタシア	(61)8	4	51	壁	E	4200	70	90	26	※4
	(空中)ファンタシア	(61) 着地1	6	37	足(垂)	D	5000	50	80	56	※4
ドロシー	ファスマ	64	18	11	た	D	1000	91(80)	96	56	
	(空中)ファスマ	58	地面まで	全体86	た	D	1000	91(80)	96	56	
	ファンタシア	(61)20	21	16	バ	D	1000×3	91(80)	96	20	
	(空中)ファンタシア	(61)18	地面まで	全体54	バ	D	1000×3	91(80)	96	20	
エルザ	ファスマ	75	3	13	た	C	1800	87(80)	92	56	
	(空中)ファスマ	57	2	19	上	C	1900	87(80)	92	22	
	ファンタシア	(61)7	2×12	24	下×11・壁	A×11・E	800×11・1500	91(80)×11・70	96×11・90	30×11・26	※5
	(空中)ファンタシア	(61)6	2(12)4	33	上・バ	A・E	2000・4000	83・50	92・80	40・20	※6
クラリーチェ	ファスマ	54	4	35	上	D	2800	70	90	40	
	(空中)ファスマ	54	5	42	た	D	2800	70	90	56	
	ファンタシア	(61)3	2(7)画面端まで	全体56	ノ・横×n	B・D×n	1000・300×n	91(80)・95(80)×n	96・98×n	25	※7
	(空中)ファンタシア	(61)3	2(7)画面端まで	全体53	ノ・横×n	B・D×n	1000・300×n	91(80)・95(80)×n	96・98×n	25	※7
はぁと	ファスマ	57	3(23)2(1)13	22	中／ノ・打	B・D	1000・1600	91(80)・83	96・92	25・20	※8
	(空中)ファスマ	51	12	22	打	D	1600	83	92	20	※9
	ファンタシア	(61)11	8	17	壁	D	5000	50	80	26	※10
	(空中)ファンタシア	(61)3	着地まで	着地後30	た	D	5000	50	80	20	※11
冴姫	ファスマ	52	3	13	打	D	2400	83	92	22	※12
	(空中)ファスマ	62	2	16	た	D	2600	83(70)	92	56	
	ファンタシア	(61)11	13	20	強／横×4・壁	A×4・D	700×4・3000	95(80)×4・70	98・90	30×4・26	※13
	(空中)ファンタシア	(61)5	2・2(6)2(4)2・2(6)1(16)4	16	上×6・た	A×6・D	500×6・3000	95×6・70	98×6・90	30×6・56	※14
神依	ファスマ	64	1	31	足	C	2600	83(70)	92	56	※15
	(空中)ファスマ	65	着地まで	着地後9	た	C	3000	70	90	56	

分類	技名	発生	持続	硬直	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	備考
	ファンタシア	(61)51	1	58	足(垂)	D	5000	50	80	56	※16
	(空中)ファンタシア	(61)7	1	15	バ	D	4200	50	80	20	※17
このは	ファスマ	60	3	24	壁	E	2000	83(70)	92	26	
	(空中)ファスマ	69	着地まで	着地後11	た	C	2000	83	92	56	
	ファンタシア	(61)10	3	25	弱/ノ×2・壁	A×2・E	1000×2・1500	95×2(80)・70	98×2・90	22×2・26	
	(空中)ファンタシア	(61)17	着地まで	着地後24	バ	D	4500	70	90	20	※18
舞織	ファスマ	58	2(12)2	15	足(垂)・ノ	D・C	100・2400	83	92	56・30	※19
	(空中)ファスマ	55	1(7)2	8	中/ノ・強/横	B・C	1000×2	91	96	25・22	※20
	ファンタシア	(61)12	—	全体25	壁	E	3600	83(70)	92	26	※4
	(空中)ファンタシア	(61)10	45	全体27	た	D	500×14	95(80)	98	56	
美凰	ファスマ	58	23	27	上	C	3600	70	90	40	※21
	(空中)ファスマ	58	3	29	た	D	2000	83(70)	92	56	
	ファンタシア	(61)10	3(15)1(9)1(9)2(8)2(20)2(15)3	18	横・下×3・打(き)・ノ・た	D・A×3・D・C・D	1000・300×3・1000×2・2000	95(80)×4・95(70)×2・83(70)	98×6・92	33・30×3・15・30・56	※22
	(空中)ファンタシア	(61)5	着地まで(2)2	33	た・ノ	C	4000・1500	50・87(70)	80・94	56・30	※23
リリカ	ファスマ	64	6	18	足(垂)	D	1600	87	94	56	※24
	(空中)ファスマ	62	7	7	バ	C	2600	83	92	16	
	ファンタシア	(61)5	1(11)3(10)3(25)2	19	上(垂)×3・壁	A×3・E	1000×3・4000	91(80)×3・70	96×3・90	70×3・21	※25
リーゼロッテ	ファスマ	55[59]	15(5)6[着地まで(6)3]	全体75[72]	強/ノ	C	400・1000	95(80)・91	98・96	30	※26
	ファンタシア	(61)14	3(3)×7・3(24)8	8	下×7・バ・壁	A×7・C・E	400×8・4000	95(80)×8・50	98×8・80	30×7・20・26	※27
頼子	ファスマ	68	21	16	横	E	2000	83(70)	92	40	
	(空中)ファスマ	64	着地まで	14	上	D	1800	83(70)	92	40	
	ファンタシア	(61)23	3×4(7)3×4(22)3・3・6	13	強/下×4・上×4・強/下×2・横	A×10・E	600×10・2000	95(80)×10・70	98×10・92	30×4・40×4・30×2・40	※28
	(空中)ファンタシア	(61)17	着地まで(13)21	16	中/ノ×n・強/下×4・横	B×n・A×4・E	1000×n・600×4・2000	95(80)×n・95(80)×4・83(70)	98×n・98×4・92	25×n・30×4・40	※29
きら	ファスマ	72	4	19	壁	E	2600	70	90	26	
	(空中)ファスマ	58	着地まで	着地後10	た	C	2500	70	90	56	※4
	ファンタシア	(61)11	5	30	壁	E	3000	70	90	26	
	(空中)ファンタシア	(61)11	5	着地後18	壁	E	3000	70	90	26	
フィオナ	ファスマ	77	2	42	た	C	4200	50	80	56	※4
	(空中)ファスマ	51	1(18)2	21	中/ノ・た	B・D	1000・2000	87・70	92・90	25・56	※30
	ファンタシア	(61)31	3	52	た	D	8000	50	80	56	※31
	(空中)ファンタシア	(61)25	着地まで	52	た	D	8000	50	80	56	※32
アンジェリア	ファスマ	58	12	18	上	B	1600	87	94	40	※33
	(空中)ファスマ	58	12	13	ノ	B	1600	87	94	40	※33
	ファンタシア	(61)9	4	50	打(き)	C	4200	70	90	15	※34
	(空中)ファンタシア	(61)13	12(12)×3・12	13	ノ	B	1600×4	87	94	40	※35

※1…暗転～4無敵/5～8下半身無敵/17～20頭部&ひざ下以外無敵/29～32上半身無敵/相殺不可能　※2…相殺不可能/ヒット時ヒットストップ48　※3…相殺不可能/1～6段目ヒットストップ0/地上版の硬直は43+着地37　※4…相殺不可能　※5…1～11段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3　※6…相殺不可能/1段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3　※7…暗転～2無敵/1段目相殺不可能/2段目以降ヒットストップ0　※8…29～62下半身無敵/67～74無敵/75～76上半身無敵/2段目の根元部分のみ相殺不可能　※9…46～50無敵/51～53上半身無敵　※10…暗転～5無敵/12～相手をすり抜ける/相殺不可能/ヒット時ヒットストップ48　※11…相殺不可能/ヒット時ヒットストップ48　※12…29～51無敵　※13…1～24下半身無敵/1～23相殺判定(突き出した足)/ヒット時ヒットストップ48　※14…1～4無敵/5～8、21～24相殺判定(前面)/1、2、4、5段目の攻撃判定の下側のみヒットストップ0　※15…55～相手をすり抜ける/ヒットストップはヒット時12、ガード時9　※16…1～3、7～無敵/7～相手をすり抜ける/相殺不可能　※17…暗転～7無敵/相殺不可能/ヒット時ヒットストップ48　※18…17～着地まで&着地後13～無敵/17～相手をすり抜ける/ヒットストップ48　※19…72～73無敵　※20…2段目相手を引き寄せる　※21…1～60無敵/61～66上半身無敵　※22…1～3無敵/4～6、64～85上半身無敵/2～4段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3　※23…暗転～4無敵/着地まで相手をすり抜ける/相殺不可能　※24…61～75低姿勢/67～相手をすり抜ける　※25…暗転～5無敵/1～3段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3　※26…リーゼロッテの分身は動作中接触判定あり/硬直はリーゼロッテの分身のもの/人形の分身は相手をすり抜ける/人形の分身のやられ判定：地上版は人形が着地した瞬間(2段目発生1F前)から21F間。空中版は着地後3F(2段目発生4F前)から31F間/人形のやられ判定が消えた次のフレームからファスマ、ファンタシア使用可能/[ ]内のデータは空中版のもの　※27…暗転～16無敵/1～7段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3/空中版は着地後45で発生、落下中&着地後17まで接触判定なし　※28…暗転～28、35～50、54～60無敵/1～10段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3　※29…着地した瞬間～19無敵/突進部分1～4段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3　※30…動作中無敵　※31…暗転後1～30無敵/相殺不可能/ヒット時ヒットストップ48　※32…暗転後1～24無敵/相殺不可能/ヒット時ヒットストップ48　※33…58～相手をすり抜ける　※34…暗転～31無敵/13～相手をすり抜ける　※35…13～相手をすり抜ける

アルカナ編　罰のアルカナ　カシマール　アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	スィーニー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
必殺技	シトゥイーク	18	—	全体61	-17	中/ノ	B	1800	87	94	25	全	※2
	メエーチ	18	4(8)2	30	-10	中/横・強/ノ	B	1500×2	87	94	25・30	全	※3
	メエーチ(フォース展開中)	18	2・3(7)1・2	29	-9	中/横×2・強/ノ×2	B×2・D×2	1200×4	87	94	25×2・30×2	全	※4
	ダガートカ	40	2	20	+16	壁	D	3600	70	90	26	立屈	※5
	ダガートカ(フォース展開中)	40	1・2	19	+19	壁	D	2800×2	70	90	26	立屈立屈	※6
超必殺技	ドゥエーリ	(31)4	2(10)2(11)3	39	-21	中/下・横・バ	B・A・D	1800・1400・3200	83(70)×2・70	92×2・90	40・56・20	全	※7
	ドゥエーリ(フォース展開中)	(31)4	1・2(9)1・2(10)1・3	38	-21	中/下×2・横×2・バ×2	B×2・A×2・D×2	1400×2・1100×2・2500×2	83(70)×4・70×2	92×4・90×2	40×2・56×2・20×2	全	※8
	プラグノース(当て身)	(31)	—	全体36	—	—	—	—	—	—	—	—	※9
	プラグノース(反撃)	35	1(8)1(24)2	0	—	中/横×2・壁	—	1500×2・5000	87×2・70	94×2・90	25×2・26	ガ不	※10
	プラグノース(反撃)(フォース展開中)	35	1(1)1(6)1(1)1(23)2・2	0	—	中/横×4・壁×2	—	1200×4・4000×2	87×4・70×2	94×4・90×2	25×4・26×2	ガ不	※11
ブラスト	ファストールク	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※12
フォース	スパスィエーニイ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※13
ブレイズ	スミェールチ	(91)56	2	69	—	バ	—	8000	50	80	20	ガ不	※14

※1…立ちE、しゃがみEの最大タメがガード不能かつ地上ヒット時強のけぞりに変化(空中ヒットは変化なし)　※2…1～13被CH判定/20～アルカナホーミング可能/15以降必ず発生/フォース展開中は24に再度弾を発射、攻撃力1400×2、硬直差-11　※3…1～13被CH判定/全体61/30～アルカナホーミング可能/攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失/1段目ガード時ヒットストップ5/空中版の発生17、硬直31　※4…1～13被CH判定/全体61/30～アルカナホーミング可能/攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失/1、2段目ガード時ヒットストップ5/空中版の発生17、硬直30　※5…1～13被CH判定/相殺不可能/15～33、38～39相殺判定(カシマールの腕と剣)、相殺判定の続く限り何発でも攻撃を受け止める/相殺時はカシマールと相手にのみヒットストップがかかる/攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失/ロズ キクロスで吸収不可能　※6…1～13被CH判定/相殺不可能/15～33、38～40相殺判定(カシマールの腕と剣)、相殺判定の続く限り何発でも攻撃を受け止める/相殺時はカシマールと相手にのみヒットストップがかかる/攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失/ロズ キクロスで吸収不可能　※7…28～アルカナホーミング可能/1段目引き寄せ効果あり/攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失/ロズ キクロスで吸収不可能/1段目ガード時ヒットストップ5　※8…28～アルカナホーミング可能/1、2段目引き寄せ効果あり/攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失/ロズ キクロスで吸収不可能/1、2段目ガード時ヒットストップ5　※9…1～19無敵&当て身判定(足元以外全身)/20～36被CH判定/　※10…当て身成立後51F間自分キャラ以外時間停止/1～70無敵/相殺不可能　※11…当て身成立後51F間自分キャラ以外時間停止/1～70無敵/相殺不可能　※12…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵/相殺不可能/動作終了後360F間攻撃力35%アップ、防御力25%ダウン/効果中パワーゲージが増加しない&アルカナブラスト使用不可能　※13…必殺技・超必殺技の攻撃回数が2倍に変化　※14…動作中被CH判定なし/相殺不可能/アルカナホーミング不可能/ロズ キクロスで吸収不可能

アルカナ編　罪のアルカナ　サルヴァーチ　アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	チルピエーニイ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
	クラースヌイ(立ちE版)	タメ時間+10	1	14	—	壁	E	2200	70	90	26	立屈	※2
	クラースヌイ(しゃがみE版)	タメ時間+10	1	14	—	打(き)	E	2200	70	90	15	立屈	※3
必殺技	ボーリ	43	162	全体60	+17	強/ノ	C	1500	80	92	30	全	※4
	アサーダ(➡⬇⬊版)	24	1(1)1・1	全体70	+19	ノ×3	C×3	500×3	95(80)×3	98×3	30×3	立屈	※5
	アサーダ(⬅⬇⬋版)	26	1(1)1・1	全体70	+21	強/下×3	C×3	500×3	95(80)×3	98×3	30×3	屈空	※6
	ザサーダ	—	—	全体53	—	—	—	—	—	—	—	—	※7
	ザサーダ(罠部分)	18	4	—	—	強/ノ	C	500	95(80)	98	30	全	※8
超必殺技	スリーオズイ	(31)37	—	全体64	+11	強/ノ×4	C×4	1500×4	87(80)	92×4	30×4	全	※9
	クローフィ	(31)37	—	全体64	+11	強/ノ×4	C×4	1500×4	87(80)	92×4	30×4	全	※10
ブラスト	ジェールトヴァ	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※11
フォース	スヴィチーリシィ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※12
ブレイズ	プリガヴォール	(90)12	画面上部まで	全体80	-51	—	A	0・800×13	100×12・50	100×12・80	40	立屈	※13

※1…立ちE&しゃがみEの最大タメやアルカナ技を出すたびに自身がダメージを受ける　※2…立ちEの最大タメが飛び道具に変化、タメ成立と同時に体力600減少/発生はキャラごとの立ちE(最大タメ)のタメ時間+10F/動作中被CH判定なし/ガードクラッシュ効果　※3…しゃがみEの最大タメが飛び道具に変化、タメ成立と同時に体力600減少/発生はキャラごとのしゃがみE(最大タメ)のタメ時間+10F/動作中被CH判定なし/ガードクラッシュ効果　※4…1～13被CH判定/33～アルカナホーミング可能/15で自身の体力200減少/19以降必ず発生/弾は持続中55Fごとに2回方向転換する、移動方向はランダム　※5…1～13被CH判定/45～アルカナホーミング可能/15で自身の体力200減少/15以降必ず発生/2段目以降のガード段は「全」　※6…1～13被CH判定/45～アルカナホーミング可能/15で自身の体力200減少/15以降必ず発生/2段目以降のガード段は「全」　※7…1～15被CH判定/39～アルカナホーミング可能/17で自身の体力600減少/36以降必ず発生/53で設置した罠にやられ判定出現/罠の持続時間300F/画面内に3つまで設置可能　※8…罠に相手の攻撃が触れると攻撃判定が発生する/ロズ キクロスで吸収不可能　※9…1～7被CH判定/37～アルカナホーミング可能/9で自身の体力400減少/13以降必ず発生/弾は持続の5F目に分離し合計4発を発射、55F目に方向転換する、移動方向はランダム　※10…1～7被CH判定/37～アルカナホーミング可能/9で自身の体力400減少/13以降必ず発生/弾の発生、前下：37、前上：39、後上：41、後下：43、持続の55F目に方向転換する、移動方向はランダム　※11…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵/相殺不可能/動作終了後360F間攻撃力上昇、その時点で自身に掛かっている根性補正値に応じて攻撃力が上昇していく、上昇率は根性補正値を1.5倍したもの/効果中パワーゲージが増加しない&アルカナブラスト使用不可能　※12…全ての攻撃にケズリダメージ(100)を付加、元々ケズリダメージがある技とは効果は重複しない　※13…1段目は必ず発生する/相殺不可能/アルカナホーミング不可能/1段目がヒットすると相手をロックする(相打ち時はロックしない)

アルカナ編　愛のアルカナ　パルティニアス　アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	フェンガリ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
	トラペズィオ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※2
必殺技	ロズ　スフェラ	28	—	全体47	+7	中/上	B	1500	87(70)	94	25	全	※3
	ロズ　トクソ	21	5	33	-3	強/横	B	2200	83	92	30	全	※4
	ロズ　キクロス(当て身)	9	22～80	10	—	—	—	—	—	—	—	—	※5
	ロズ　キクロス(飛び道具)	38	—	全体41	+32	上	B	1000×3	91	96	25	全	※6
超必殺技	トリス　スフェラ	(31)20	—	全体53	+9	中/上	B	1500×3	91(70)	96	25	全	※7
	ウラニオ　トクソ	(31)35	2×33	32	+1	強/横	B	300×33	(95・100×2)×11	(98・100×2)×11	30	全	※8
ブラスト	エクリクシ	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※9
フォース	プラニタリオ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※10
ブレイズ	イリオス　スフェラ	(88)39	—	全体123	—	打(き)	E	10000	50	80	25	立屈	※11

※1…ジャンプの落下速度を遅くする(最大184継続)/1度のジャンプ中に1回のみ使用可能　※2…立ちEとしゃがみE動作中1～持続終了まで全身に反射判定を付加(立ちEは前、しゃがみEは前上に反射)　※3…1～13被CH判定/29～アルカナホーミング可能/24以降必ず発生/相手をサーチする/反射可能　※4…1～13被CH判定/29～アルカナホーミング可能/攻撃を受けた次のフレーム攻撃判定消失　※5…1～30被CH判定/持続は当て身可能時間/ボタン押しっぱなしで当て身時間を延長可能/ボタン離し後10で動作終了　※6…動作中被CH判定なし/33～アルカナホーミング可能/1～31飛び道具を吸収可能/相手をサーチする/反射可能　※7…動作中被CH判定なし/22～アルカナホーミング可能/16以降必ず発生/2発目28F、3発目36Fで発生/相手をサーチする/反射可能　※8…暗転～2被CH判定/86～アルカナホーミング可能/攻撃を受けた次のフレーム攻撃判定消失/各種補正が発生しない攻撃はケズリなし(総ダメージ1100)　※9…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵/相殺不可能/動作終了後360F間アルカナ超必殺技でキャンセル可能な必殺技をアルカナ必殺技でキャンセル可能になる　※10…ロズ　スフェラ&トリス　スフェラを複数出せる/A超必殺技をパワーゲージ消費しないで使用可能　※11…ヒットストップ48/相殺不可能/アルカナホーミング不可能/飛び道具部分反射判定(前)/19以降必ず発生/相手をサーチする/ケズリダメージ2000/ロズ　キクロスで吸収不可能/効果中パワーゲージが増加しない&アルカナブラスト使用不可能

雷のアルカナ　ヴァンリー

アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	ファリィム	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
	エンスィーム	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※2
必殺技	スカルト　エルム	42	1×5	全体62	+9	上(垂)	B	500×5	95	98	26	全	※3
	クリィーオフ	7	2	48	+1	壁	E	3200	70	90	26	全	※4
超必殺技	フェアルグ　ロルグ	(31)41	1×5(17)1×5(17)1×5	全体49	—	上	B	500×15	95	98	26	全	※5
	エムローン　エナッド	(31)8	1(4)×9・1	37	-12	上(垂)	B	800×10	95×9・70	98×9・90	26	全	※6
ブラスト	ドリィハロッグ	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※7
フォース	キャルト　ヴェルサ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※8
ブレイズ	ブロデュール　アナム	(88)	—	全体48	—	バ	E	10000	50	80	20	立屈	※9

※1…立ちEとしゃがみEのタメ中に相殺判定発生　※2…フロントステップ1～5相殺判定発生　※3…1～16被CH判定／相殺不可能／44～アルカナホーミング可能／21で相手の位置をサーチ＆必ず発生／2、4段目ケズりなし　※4…1～6対打撃無敵／動作中被CH判定なし／相殺不可能／ロズ　キクロスで吸収不可能　※5…動作中被CH判定なし／相殺不可能／攻撃を受けた次のフレーム攻撃判定消失／10で相手の位置をサーチ／2、4、7、9、12、14段目ケズりなし／ボタン押しっぱなしでディレイ可能(最遅220)／ボタン離して8で発生／↓↙←↓↙←版ヒットorガード時相手を引き寄せる　※6…動作中被CH判定なし／相殺不可能／64～アルカナホーミング可能　※7…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後420F間ホーミング移動に相殺判定が付加される／ホーミング移動の17～相殺判定(基本的に全身、キャラクター毎に変化)／効果中パワーゲージが増加しない＆アルカナブラスト使用不可能　※8…ガード中相殺判定　※9…ヒットストップ48／相殺不可能／アルカナホーミング不可能／ケズりダメージ2000／ロズ　キクロスで吸収不可能

時のアルカナ　アヌトゥパーダ

アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	塵染の意	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
	因果の意	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※2
	虚空の意	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※3
必殺技	離縛の意	82	113・(25)5	全体47	—	強／ノ	C	1200×2	91	96	30	全	※4
超必殺技	無量光の意	(31)18	4	82	-33	横	E	1000	50	80	30	全	※5
ブラスト	離言説の意	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※6
フォース	金剛輪の意	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※7
ブレイズ	本不生の意	120(83)	—	全体120	—	—	—	—	—	—	—	—	※8

※1…バックステップ2～25残像出現／残像を攻撃した場合ヒットストップ20／本体が攻撃されると残像消失　※2…立ちE(タメ)としゃがみE(タメ)がやられ判定のある残像を設置可能／残像の設置時間はタメ時間＋18F／ボタン離しで残像は攻撃／残像の発生は通常版立ちE(しゃがみE)の解放後と同じ／残像の攻撃は通常版と同様／残像は飛び道具扱い　※3…18で移動先へ出現／23攻撃でキャンセル可能　※4…1～19被CH判定／相殺不可能／31～アルカナホーミング可能／1段目ヒットorガード時2段目発生／ヒットスロー15／2段目ロズ　キクロスで吸収不可能　※5…動作中被CH判定なし／64～アルカナホーミング可能／ケズりなし／ヒット時針がなくなるまで相手は時間停止／針は6Fで1本なくなる／硬直が解けてから49で針はすべてなくなる　※6…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後360F間タイムカウントを2倍速にする／効果中パワーゲージが増加しない＆アルカナブラスト使用不可能　※7…タイムカウント停止　※8…暗転後相手時間停止／アルカナホーミング不可能／停止中の相手に攻撃時、初段にダメージ補正80%が上乗せされる／効果時間は「180＋パワーゲージ×60(F)」

樹のアルカナ　モリオモト

アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	摂取	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
必殺技	蔦(↓↘→版)	26	13	21	+1	強／ノ	C	800	95	98	30	全	※2
	蔦(→↓↘版)	22	14	24	-3	強／ノ	C	800	95	98	30	全	※3
	引き寄せ	1	9	23	—	横(き)	—	1000	83	92	13	—	※4
	引き寄せ(地上→↓↘版)	1	11	21	—	下(き)	—	1000	83	92	16	—	※5
	種蒔き	—	—	全体39	—	—	—	—	—	—	—	—	※6
	(空中)種蒔き	—	—	全体49	—	—	—	—	—	—	—	—	※7
	種蒔き(花)	21	5	—	—	足(垂)	C	2000	83(70)	92	56	屈空	※8
超必殺技	養分吸収	(31)9	9	34	-25	横	A	200×n	100	100	22	全	※9
	花満開	(31)	—	全体22	—	—	—	—	—	—	—	—	※10
	(空中)花満開	(31)	—	全体31	—	—	—	—	—	—	—	—	※11
ブラスト	光合成	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※12
フォース	恵みの光	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※13
ブレイズ	禁断の実と花	(88)23	5	50	—	—	—	10000	100	100	—	200	※14

※1…立ちEとしゃがみEヒット時体力回復／通常版は与えたダメージの20%／タメ版は与えたダメージの50%　※2…1～23被CH判定／相殺不可能／ヒット時32～38派生技に移行可能　※3…1～23被CH判定／相殺不可能／ヒット時29～35派生技に移行可能／空中版は硬直20　※4…動作中被CH判定なし／ヒット時相手を引き寄せる／2～アルカナホーミング可能／空中版→↓↘蔦から派生した場合ヒット効果上(き)　※5…動作中被CH判定なし／ヒット時相手を引き寄せる／2～アルカナホーミング可能　※6…ボタン押しっぱなしで種の飛距離を長くできる／最大タメ時全体63／15or39orボタン離し後6まで被CH判定／20or44orボタン離し後10以降アルカナホーミング可能／17or41orボタン離し後8以降必ず種放出／種蒔きの種は最大3個まで設置可能／落下～設置中の種は破壊可能／設置後300Fで種は消える　※7…ボタン押しっぱなしで種の飛距離を長くできる／最大タメ時全体73／15or39orボタン離し後6まで被CH判定／28or52orボタン離し後19以降アルカナホーミング可能／19or43orボタン離し後11以降必ず種放出　※8…地面に設置された種に相手が触ると発動　※9…動作中被CH判定なし／相殺不可能／ケズりなし／ボタン連打とレバガチャで攻撃回数増加／攻撃回数1回に付き体力100回復　※10…動作中被CH判定なし／9～アルカナホーミング可能／暗転後必ず種放出／花満開の種が1個でもあるとき使用できない(種蒔きの種のみなら使用可能)　※11…動作中被CH判定なし／17～アルカナホーミング可能／暗転後必ず種放出／花満開の種が1個でもあるとき使用できない　※12…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後300F間与えたダメージの10%を自分の体力に吸収／摂取と重複しない／効果中パワーゲージが増加しない＆アルカナブラスト使用不可能　※13…10F毎で体力1ドット回復(1ドットの値は体力の最大値によって変化する)　※14…相手の位置をサーチする／アルカナホーミング不可能

土のアルカナ　オホツチ

アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	磐石	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
	岩戸	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※2
必殺技	要石	54	—	全体69	—	た	D	2200	83	92	56	全	※3
	開地門	25	5	58	+7	強／横	E	4200	70	90	56	全	※4
超必殺技	開地門　殺鬼道	(31)22	5	70	—	壁	E	8200・6400	50	80	26	全	※5
	開天府　滅鬼陣	(31)24	7	81	—	—	C	3000	70	90	—	立	※6
ブラスト	開人戸　浄神符	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※7
フォース	地霊尊　軍奉行	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※8
ブレイズ	大土神　大祓詞	(91)106	11	全体73	—	打(き&垂)	—	12000	50	80	36	全	※9

※1…立ちEのタメ中は立ち、しゃがみEのタメ中はしゃがみガード能力が付加される　※2…→+D動作開始17～ボタン離し後1立ちガード付加　※3…1～25被CH判定／37～アルカナホーミング可能／27以降必ず発生　※4…1～23被CH判定／相殺不可能／53～アルカナホーミング可能／ヒットストップ42／ロズ　キクロスで吸収不可能　※5…暗転～2無敵／相殺不可能／ガードクラッシュ効果／ヒットストップ48／地上版52～アルカナホーミング可能／空中版33～アルカナホーミング可能／拳の中心部分クリーンヒット判定／攻撃力は「クリーンヒット」・「ノーマルヒット」／ロズ　キクロスで吸収不可能　※6…1～13被CH判定／相殺不可能／15で相手をサーチ＆必ず発生／ロズ　キクロスで吸収不可能　※7…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後240F間攻撃を受けてものけぞらない(一部例外アリ)／同一動作中は連続ヒット扱い(各種補正の影響を受ける)／効果中パワーゲージが増加しない＆アルカナブラスト使用不可能　※8…攻撃を受けてものけぞらない(一部例外アリ)／同一動作中は連続ヒット扱い(各種補正の影響を受ける)／受けるダメージを30%減少　※9…ヒットストップ48／相殺不可能／アルカナホーミング不可能／ガードクラッシュ効果／ケズりダメージ4000／ロズ　キクロスで吸収不可能

火のアルカナ　ランゴン

アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	操火将	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
必殺技	火仙弋	16	—	全体49	+1	強／横	C	2000	83	92	40	全	※2
	(空中)火仙弋	22	—	全体51	—	強／下	C	2000	83	92	36	全	※3
	火攻焔(1段階)	17	11	16	+8	上	C	2000	83	92	30	全	※4
	火攻焔(2段階)	19+9～	1×4・19	13	+3	上×5	C×5	300×4・2000	95×4・83	98×4・92	30	全	※5
	火攻焔(3段階)	39	1・3×7・2・9	33	-7	上×10	C×10	300×9・2000	95×9・83	98×9・92	30	全	※6
超必殺技	轟天焦	(31)8	1・1・2	54+着地8	-41	壁	D	5500・5000・4500	50	80	26	全	※7
	火孔覇	(31)18	3×14・9	16	+10	上×15	D×15	400×14・2000	95×14・70	98×14・90	30	全	※8
ブラスト	操火統帥	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※9
フォース	跳澗闘羅	17	移動中	—	—	ノ	A	500	95	98	22	全	※10
ブレイズ	插翅大聖	(88)17～	画面端まで	全体36	—	壁	E	500×n・5000	95×n・50	98×n・80	26	全	※11

※1…立ちE、しゃがみEの最大タメがガード不能に変化(ダメージはタメ無し版と同じ)　※2…1～13被CH判定／27～アルカナホーミング可能／15以降必ず発生　※3…1～13被CH判定／27～アルカナホーミング可能／20以降必ず発生　※4…1～10被CH判定／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／タメ時間18以下　※5…1～24被CH判定／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／タメ時間19～31　※6…1～36被CH判定／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／タメ時間32以上　※7…暗転～11無敵／動作中被CH判定／相殺＆当て身不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／攻撃力は持続の1、2、3～4のもの／最大1ヒット／相手に当てた瞬間からアルカナホーミング可能　※8…51～アルカナホーミング可能／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失　※9…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後300F間ステップ後、ジャンプ後に攻撃判定のある炎が2回発生するようになる／炎のデータ【発生：13　持続：5(3)5　ヒット効果：弱／ノ　ガード硬直：A　攻撃力：600　ダメ補正：91(70)　復帰補正：96　復帰不能：22　ガード：全】／効果中パワーゲージが増加しない＆アルカナブラスト使用不可能　※10…ホーミング移動(地上の→or←+Dを除く)に攻撃判定付加／ヒットストップ0／当て身不可能　※11…データは「前方部分」・「後方部分」／相殺不可能／アルカナホーミング不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／発生は画面の位置で変化

風のアルカナ　テンペスタス

アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	フォルティア	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
	オーラ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※2
	ヴェロクス	—	—	着地まで	—	—	—	—	—	—	—	—	※3
	スクトゥム	—	—	全体15	—	—	—	—	—	—	—	—	※4
必殺技	シキリス	25	備考参照	全体47	+4	中／ノ	B	1500	87(80)	92	25	全	※5
	ヴェルテクス	36	55	全体59	+11	打(き・垂)	C	1800	87(70)	94	15	全	※6
超必殺技	ファルクス	(31)12	—	全体85～	+9	中／ノ	B	500×8～16	95×n	98×n	25	全	※7
ブラスト	アルタリア	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※8
フォース	リベラリス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※9
ブレイズ	アブ-オレオ	備考参照	画面端まで	全体113	-36	打(き・横)	—	8000	50	80	26	全	※10

※1…立ちE、しゃがみEがジャンプキャンセル可能になる　※2…2段空中ダッシュ、3段ジャンプが可能(一回のジャンプ中にどちらか一方のみ)　※3…1～11被CH判定／12落下開始、移動(ジャンプ、ダッシュ、ホーミングなど)以外の行動が可能　※4…動作中無敵／相手を前方に押して間合いを離す／ヒットストップ終了後ガード硬直中のみ出せる(入力はヒットストップ中でも可能)　※5…1～17被CH判定／24～アルカナホーミング可能／21以降必ず発生する／攻撃をくらうと30まで攻撃判定が持続し、31以降は次のフレームで攻撃判定消失／射出後47間前進、その後使用者をホーミングする／持続は自キャラの中心位置にシキリスの中心部分が到達するまで／反射可能　※6…1～23被CH判定／35～アルカナホーミング可能／30以降必ず発生　※7…暗転～7CH判定／暗転後9以降は必ず発生／ボタン連打＆レバガチャで攻撃回数増加(硬直も増加する)／反射可能　※8…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後480F間ジャンプキャンセル可能な空中技を空中ダッシュでキャンセル可能になる／効果中パワーゲージが増加しない＆アルカナブラスト使用不可能　※9…3段空中ダッシュ、4段ジャンプが可能(一回のジャンプ中にどちらか一方のみ)　※10…暗転まで0、暗転時間214F、暗転終了8F前から攻撃判定が発生(暗転中ガードのみ可能)／相殺不可能／アルカナホーミング不可能／ケズりダメージ1000／ロズ キクロスで吸収不可能／ヒットストップ48／ガード硬直23

闇のアルカナ　ギーァ

アルカナ編　アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	エツェン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
必殺技	ズィヒェル	45(ボタン離し後11)	5	全体49	+35[+46]	横[打(き・横)]	D[E]	1500[2000]	87(70)[83]	94[92]	22[10]	全	※2、3
	シェーレ	31(ボタン離し後11)	8(13)2[4×3・10(5)2]	全体39	+14	上(垂)・特[上(垂)×4・特]	D[D]	500・2000[500×4・2000]	95・83[95×4・83]	98・92[98×4・92]	30・0[22×4・0]	全	※3、4
	ファレン	33(ボタン離し後7)	20	全体35	+15	—	—	—	—	—	—	全	※3、5
超必殺技	マルテルン	(31)28(ボタン離し後8)	4(10)4(13)5	全体41	—	横×3	C×3	1500×3	87(70)×3	94×3	22×3	全	※3、6
ブラスト	フェァデルプ	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※7
フォース	フルーフ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※8
ブレイズ	シュヴーァ	(88)0	3	全体62	—	—	—	—	—	—	—	※9参照	※9

※1…立ちE、しゃがみEの最大タメ版ヒット時に相手が60F間影化する／地上ヒット時32から相手は移動としゃがみのみ可能(影化のデータ：前後の移動、ジャンプ、しゃがみの4つの行動のみ可能／影化する前&影化中に決めた技の各種補正とヒット数は継続される／影化終了時自動的に復帰する／復帰モーションは全体21、1～21無敵、2～Dボタンの各種移動でキャンセル可能)　※2…1～21被CH判定／33～アルカナホーミング可能／23orボタン離し後1で影は攻撃動作開始／発生後48で足元に戻る／足元に戻る前に追加入力した場合待機不可能／データは通常版[フルーフ中]のもの　※3…攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／影はボタンを押しっ放しで待機可能／影の待機中に本体がガードや攻撃をくらうと待機解除／待機中は前後の入力で影を移動可能　※4…1～13被CH判定／2[5]段目相殺不可能／25～アルカナホーミング可能／15orボタン離し後1で影は攻撃動作開始／2[5]段目発生後50で足元に戻る／足元に戻る前に追加入力した場合待機不可能／データは通常版[フルーフ中]のもの　※5…1～13被CH判定／25～アルカナホーミング可能／15orボタンを離してから1で影は攻撃動作開始／ヒット時相手を80(フルーフ版は120)拘束、拘束中は必殺技封印&その場に固定される(その場で移動系動作は可能)／拘束中に攻撃を受けると終了／拘束終了後25で足元に戻る／足元に戻る前に追加入力した場合待機不可能／データは通常版、フルーフ中共通　※6…1～7被CH判定／20～アルカナホーミング可能／9orボタン離し後1で影は攻撃動作開始／3段目発生後48で足元に戻る／足元に戻る前に追加入力した場合待機不可能　※7ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後420F間影が相手を自動で追尾する／効果中パワーゲージが増加しない&アルカナブラスト使用不可能　※8…3つの必殺技が強化される　※9…暗転～5無敵／アルカナホーミング不可能／投げ間合いは「地上投げ+8ドット(キャサリンのみ16ドット)／ヒット時相手を影化する、効果時間150+ゲージ1本ごとに20追加／全体は空振り時のもの

魔のアルカナ　ディウー・モール

アルカナ編　アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	ランクール	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1、2
必殺技	アンプワゾネ	46	67	全体61	+19	上	C	1000	91	96	30	全	※1、3
	デシリュール	—	—	全体53	—	—	—	—	—	—	—	—	※4
超必殺技	サクリフィス	(31)42	60	44	—	—	—	3200	—	—	—	ガ不	※5
	ミルワール	15(35)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※6
	アンヴァリデ	3(30)0	1	84	—	—	—	200×15	—	—	—	※7参照	※7
ブラスト	スィムティエール	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※8
フォース	アバトワール	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1、9
ブレイズ	エグゼキュスィオン	0(88)19	4	58	-44	バ	A	0・8000	100・50	100・80	120	全・ガ不	※10

※1…毒の効果時間は600F／毒効果中は30Fごとに体力100減少、相手のパワーゲージが増加しない&少しずつ減っていく。パワーゲージ減少量は600Fでゲージ0.5本程度／相手の攻撃をくらうと毒効果終了　※2…立ちE、しゃがみEの最大タメガードorヒット時に毒を付加　※3…1～21被CH判定／相殺不可能／37～アルカナホーミング可能／27以降必ず発生／ヒット時毒状態／相殺不可能／ガードor空振り時(ヒット時)は攻撃判定が消えてから81F間(21F間)アンプワゾネを出せない　※4…34～42無敵／34にレバー受付(8方向+ニュートラルの9種類)&移動先へ移動／➡⬇⬆版は自身を基準に、⬅⬇⬆版は相手を基準に移動する／空中復帰が可能な空中吹き飛び状態をキャンセルして出せる、その場合1～42無敵　※5…暗転～7被CH判定／18以降必ず発生／ダウン追い打ちでヒットした場合もロックする／ダウン復帰不可能／相殺不可能　※6…暗転～動作終了まで無敵／暗転後1で相手をロックする／発動後自分と相手の位置を入れ替える／入れ替え後は同時に動き出す　※7…3～暗転被CH判定／投げ間合い(単位はドット)は「横：通常投げ+16、縦：空中投げ+32(ゼニア空中版は横+8、縦+8。キャサリン地上版は+24。アンジェリア空中版は横+24、縦+32)」／相手パワーゲージ1本分の減少効果　※8…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後300F間打撃扱いの攻撃ヒットorガード時に相手のパワーゲージを減少させる(減少量は攻撃をヒットさせて9600ダメージ与えるとほぼ1本減らせる)／効果中パワーゲージが増加しない&アルカナブラスト使用不可能　※9…通常技に毒効果付与(ヒット時毒効果)　※10…ダウン回避不可能／アルカナホーミング不可能／各種補正の影響を受けない／1段目ヒット後レバー上下で攻撃位置を選択可能(相手は回避方向を選択可能、選択しない場合は下版になる)／両者が同方向を選択した場合2段目ヒット／2段目回避時上版は両者同時に、下版は相手より15F早く動ける(相手は15F間無敵)

水のアルカナ　ニプトラ

アルカナ編　アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	カデュス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
必殺技	ブルヴィア	—	—	全体51	—	—	—	—	—	—	—	—	※2
	スティリア	—	—	全体39	—	—	—	—	—	—	—	—	※3
	カタラクタ	32	2・3×5	全体35	+37	中／た×6	B×6	400×6	95×6	98×6	56	全	※4
超必殺技	ニトルム	3(30)0	1	37	—	壁	—	6400	50	80	26	※5参照	※5
	プレプルヴィウム	(31)	—	全体51	—	—	—	—	—	—	—	—	※6
ブラスト	ニンバス	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※7
フォース	プグナクルム	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※8
ブレイズ	レグヌム	90(206)	—	全体90	—	—	—	—	—	—	—	—	※9

※1…立ちE、しゃがみEに、ヒットorガード時スロー効果が付加／最大タメ時のガードクラッシュ効果なし　※2…1～25被CH判定／37～アルカナホーミング可能／27で水球が成立、600F停滞する／最大3つまで画面に出せる　※3…1～31被CH判定／33で停滞している水球を1つ引き寄せて自身の周囲にまとう／270F持続する／停滞している水球が存在するときのみ入力を受け付けている　※4…1～13被CH判定／23～アルカナホーミング可能／15以降必ず発生／15で水球破裂、発生前に水球を破壊された場合は動作のみ／高空に水球を設置していた場合持続が伸びてヒット数が増加する／停滞している水球が存在するときのみ入力を受け付けている　※5…3無敵／1～硬直の33まで被CH判定／投げ間合いは「地上投げ+8ドット(キャサリンのみ16ドット)」　※6…1～25被CH判定／37～アルカナホーミング可能／27で水球成立、600F間停滞する／同時に水球を3つ停滞させる／最大3つまで画面に出せる　※7…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後360F間通常技を当てたときにスロー効果が付加／効果中パワーゲージが増加しない&アルカナブラスト使用不可能　※8…削りダメージを無効化　※9…暗転前被CH判定／アルカナホーミング不可能／効果時間は「240+パワーゲージ×60(F)」／効果時間中、相手の全ての行動は通常の4分の1のスピードになる／効果時間中は強制的にダメージ補正80%がかかる／攻撃を受けた時点で効果終了

鋼のアルカナ　オレイカルコス

アルカナ編　アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	オニュクス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
	エネルゲイア	—	—	全体21～	—	—	—	—	—	—	—	—	※2
必殺技	クリオドゥース(Lv1)	56	25	全体75	+21	強／た・強／横・強／上(垂)	C	1500	87(70)	94	25・30・30	全	※3
	クリオドゥース(Lv2)	56	35	全体75	+34	弱／ノ×2・備考	A×2・D	300×2・1500	95(80)×2・87(70)	98×2・94	22×2・備考	全	
	クリオドゥース(Lv3)	56	画面端まで	全体75	+59	弱／ノ×4・備考	A×4・E	300×4・1500	95(80)×4・87(70)	98×4・92	22×4・備考	全	
	プテリュクス	35	備考参照	全体71	—	—	—	—	—	—	—	—	※4
超必殺技	エピドシス	10(30)	ラウンド終了時まで	35+着地10	—	—	—	—	—	—	—	—	※5、6
	イスキューロン	10(30)	570	35+着地10	—	—	—	—	—	—	—	—	※5、7
	スクレーロン	10(30)	570	35+着地10	—	—	—	—	—	—	—	—	※5、8
	ディカイオーシス	(31)32	—	全体	—	—	—	—	—	—	—	全	※9
ブラスト	アミュンテーコン	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※10
フォース	エリュシオン　ペイドン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※11
ブレイズ	エスカトン　ピュール	(88)78	—	—	+15	強／た×99	C×99	300×99	95×99	98×99	25×99	全	※12

※1…立ちEとしゃがみEの攻撃力、タメ版のガードクラッシュ回復時間をLvに応じて強化する／Lv1：100%、Lv2：110%、Lv3：120%　※2…5～ゲージ増加開始／ボタンを離してから6で終了／77Fでゲージを約1本分増加　※3…1～29被CH判定／37～アルカナホーミング可能／31以降必ず発生／30で相手をサーチ／データは「➡or⬆or⬇入力時」・「⬅or⬇orニュートラル入力時」・「⬆or⬇or⬆入力時」のもの／硬直差はその場でガードさせたときのもの、レバー入力なしの場合は61でヒット(相手はぁと)／Lv2、Lv3の最終段のヒット効果とダウン復帰不能時間はLv1のものと同様／Lv2最大3ヒット、Lv3最大5ヒット　※4…1～21被CH判定／23以降必ず発生する／Lv1：耐久回数1、持続164／Lv2：耐久回数2、持続194／Lv3：耐久回数3、持続224　※5…暗転～空中判定／着地するまで被CH判定／暗転時に成立／着地後2～アルカナホーミング可能　※6…オニュクス、クリオドゥース、プテリュクス、ディカイオーシスのLvを1段階アップ(最大3段階)　※7…攻撃力125%アップ　※8…防御力125%アップ　※9…1～4被CH判定／Lvに応じたクリオドゥースが8方向から発生／入力時の回転方向により出現する順番が変化／暗転後6Fで1本目の剣成立(必ず発生)、2本目以降2F毎に1本成立　※10…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後480F間Lv3状態になる(オニュクス除く)／効果中パワーゲージが増えない&アルカナブラスト使用不可能　※11…攻撃力&防御力130%アップ／イスキューロン、スクレーロンと重複可能　※12…相殺不可能／アルカナホーミング不可能／暗転後78で演出に入る(演出中ガードのみ受け付け)／ロズ キクロスで吸収不可能／4発目から5発毎にケズりダメージあり(総ダメージ2000)

光のアルカナ　ミルドレッド

アルカナ編　アルカナ編

分類	技名	発生	持続	硬直	硬直差	ヒット効果	ガード硬直	攻撃力	ダメージ補正	復帰補正	復帰不能	ガード	備考
属性効果	ライトヴェロシティ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※1
	ラスターフォース	23	7	43	—	壁・打(き)	—	2000	83(70)	92	26・15	—	※2
必殺技	ノーブルフォトン	38+6	17	全体71	+7	上	C	1800	83	92	40	全	※3
	ジャッジメントレイ	50	2	全体85	-1	強／ノ	C	1200	91(80)	96	30	全	※4
	ロイヤルオプティクス	15	12	34	-11	壁	C	3000	70	90	26	全	※5
必殺技(AF中)	ノーブルフォトン	13+6	17	全体63(全体35)	+18	上	C	1800	83	92	40	全	※6
	ジャッジメントレイ	48	2	全体61(全体35)	—	強／ノ	C	1200	91(80)	96	30	全	※7
	ラスターフォース	36	7	30(全体35)	—	打(き)・壁	C	2000	83(70)	92	15・26	全	※8
	ヘヴンズフラッシュ	13	62	0(全体35)	—	ノ	—	300×12	95	98	30	—	※9
超必殺技	セレスティアルゲート	(31)19	10×10	26	-18	上	A	700×10	95×9・91	98×9・96	32	全	※10
	インペリアルディビジョン	(31)61	2(14)2(14)2	全体64	+47	強／ノ	C	1200×3	91(80)	96	30	全	※11
超必殺技(AF中)	セレスティアルゲート	(31)5	10×10	7(全体24)	—	上	A	700×10	95×9・91	98×9・96	32	全	※12
	インペリアルディビジョン	(31)14	2(14)2(14)2	全体114(全体24)	+47	強／ノ	C	1200×3	91(80)	96	30	全	※13
ブラスト	ルミノスフォーム	14	1	46	-35	横(き)	A	0	100	100	0	全	※14
フォース	エンジェリックハイロウ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	※15
ブレイズ	ディヴァインブレス	60(159+104)4	423	全体475	+23	足	A	300×100	95	98	56	全	※16

※1…ハイジャンプの高さを約1.43倍にする／ハイジャンプの予備動作が3F延びる　※2…立ちE(タメ)、しゃがみE(タメ)ヒットorガード時自動発生／ヒットストップ中に発生／データは「立ちE(タメ)」・「しゃがみE(タメ)」　※3…1～25被CH判定／39～アルカナホーミング可能／弾が当たると5F後に爆発(持続1)／実際の発生は44／弾は相手をサーチする　※4…1～23被CH判定／39～アルカナホーミング可能／26以降必ず発生／28で相手をサーチ　※5…1～13被CH判定／25～アルカナホーミング可能／空中版は持続11、硬直35　※6…1～14被CH判定／弾が当たると5F後に爆発(持続1)／実際の発生は19／2～ミルドレッドは動き出す／弾は相手をサーチする　※7…1～13被CH判定／24以降必ず発生／26で相手をサーチ　※8…1～13被CH判定／15～22ミルドレッド無敵／23～ミルドレッド相手の裏に出現／ミルドレッドは動作終了後自キャラの後ろに戻ってくる／データは「➡⬇⬆版」・「⬅⬇⬆版」のもの　※9…発生、持続、硬直は当て身動作、そのほかのデータは反撃のもの／反撃の発生0／反撃後5F目まで(59F間)ミルドレッド以外時間停止／ヒットストップ終了後100で自キャラの後ろにミルドレッド出現　※10…暗転～2被CH判定／106～アルカナホーミング可能／9以降必ず発生　※11…暗転～2被CH判定／106～アルカナホーミング可能／30以降必ず発生(3発とも)／39、54、69で相手をサーチする　※12…暗転～2被CH判定／暗転後必ず発生　※13…暗転～2被CH判定／暗転後必ず発生／暗転中、18、24で相手をサーチする　※14…ガードor空振り時14まで、ヒット時動作終了まで無敵／相殺不可能／動作終了後180F間攻撃を受けるとミルドレッドが身代わりになる(1度のみ)／攻撃を受けたあと1～43無敵、34相手の裏側上空に出現、55行動可能／相手17F時間停止／効果中パワーゲージが増加しない&アルカナブラスト使用不可能　※15…自キャラの後ろにミルドレッドが出現／アルカナ(超)必殺技が変化、属性効果のラスターフォースが使用できない／ミルドレッドが攻撃を受けると131F間アルカナ(超)必殺技などを使用できなくなる　※16…暗転まで被CH判定／相殺不可能／アルカナホーミング不可能／相手をサーチする／相手の攻撃を受けると、攻撃判定消失

ARCANA HEART 2 アルカナハート2
RIGHT PART
HEARTMATIC COMPLETION
アルカナハート 2 ライトパート ハートマチック コンプレーション

ゲーム制作

●ディレクター／原作／脚本
さくらいとおる
●キャラクターデザイン
まのひろゆき
三熊　和博（メルヘンブレーカー）
瑞姫
●メインビジュアル
瑞姫
●アルカナデザイン
河田　絵梨子
●プランナー
yama
稀口　硯太
山口　貴巨
林陽太
soejima
M.K
小原　大明
●キャラクターグラフィック
まのひろゆき
三熊　和博（メルヘンブレーカー）
中谷　祐一
渡辺　真一
ヌマハナ
今井康弘
あべ☆じゅんや
村上やすひと
ヒデカズ
いちめどー
たかとう
野沢　雄大
中田宏和（有限会社ティーチャーズ）
中田由美子（有限会社ティーチャーズ）
長　考信（有限会社ティーチャーズ）
岡野光子（有限会社ティーチャーズ）
星　美幸（有限会社ティーチャーズ）
飯田未来（有限会社ティーチャーズ）
青木美稚子（有限会社ティーチャーズ）
立川朋枝（有限会社ティーチャーズ）
森田 圭一郎（合同会社イクシール）
高橋 芽生（合同会社イクシール）
清水　泰（スタジオ・ファンタジア）
和田　賢人（スタジオ・ファンタジア）
朴　秉佑（スタジオ・ファンタジア）
森下　晴隆（スタジオ・ファンタジア）
山下　隆如（スタジオ・ファンタジア）
加納　保宏（有限会社タイニーアート）
玉井　裕和（有限会社タイニーアート）
高山　晃（有限会社タイニーアート）
衣谷　昭（有限会社タイニーアート）
スタジオライン
●イベントグラフィック
わかば
村上やすひと

●カットインアニメーション
村上やすひと
株式会社ゴンゾ
清水　泰（スタジオ・ファンタジア）
和田　賢人（スタジオ・ファンタジア）
朴　秉佑（スタジオ・ファンタジア）
森下　晴隆（スタジオ・ファンタジア）
山下　隆如（スタジオ・ファンタジア）
●アルカナグラフィック
河田　絵梨子
うらさき　ゆか
●背景
河田　絵梨子
斎藤 ともみ
●エフェクトグラフィック
河田　絵梨子
●インタフェースデザイン
斎藤 ともみ
井出　えりか
ariko*
朱田　志保
●アドバタイズデモムービー
たかとう
●インストラクションカードデザイン
うらさき　ゆか
H/de.
●プログラム
佐藤　誠
ぎにい
あぽね
長野　裕介
せりざわ　よしゆき
よの ひろくに
こうちゃ
きざわ
●エフェクトプログラム
川上　祥
●ミュージックコンポーズ
吉平　元治
●サウンドエフェクト
ルーズテック・サウンド
●キャスト
愛乃　はぁと……………………………高橋　美佳子
廿楽　冴姫……………………………志村　由美
朱鷺宮　神依……………………………平田　宏美
このは……………………………吉田　真弓
春日　舞織……………………………土谷　麻貴
春日　鼓音……………………………木村　はるか
春日　小糸……………………………辻　あゆみ
春日　小唄……………………………辻　あゆみ
美凰……………………………滝田　樹里
華明芳（博士）……………………………滝田　樹里
リリカ・フェルフネロフ ……………………………仁後　真耶子
リーゼロッテ・アッヒェンバッハ ……………本多　陽子
エルフリーデ・アッヒェンバッハ ……………本多　陽子
安栖　頼子……………………………伊月　ゆい
ミケランジェロ……………………………永野　善一
大道寺　きら……………………………綱掛　裕美
フィオナ・メイフィールド ……………………………山本　麻里安
ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト……井上　麻里奈
ノーラ・ツンベルク（侍女１） ……………辻　あゆみ
ローサ・ツンベルク（侍女２） ……………松嵜　麗
エルザ・ラ・コンティ……………………………三宅　華也
ジュゼッパ・バッソ（シスター１） ……………松嵜　麗
パルミラ・アンフォッシ（シスター２） ……加茂　朱音
クラリーチェ・ディ・ランツァ……………大原　さやか
クロマシアス……………………………宮本　克哉
ゼニア・ヴァロフ ……………………………清水　香里
キャサリン京橋……………………………又吉　愛
ドロシー・オルブライト ……………………………小林　ゆう
ライオンさん……………………………杉崎　亮
ブリキさん……………………………千葉　優輝
リィナ・ケージ ……………………………松嵜　麗
恵良巡査……………………………近野　真昼
鬼瀬巡査……………………………加茂　朱音
御井巡査……………………………辻　あゆみ
田主丸巡査……………………………木村　はるか
アンジェリア・アヴァロン ……………………………仙台　エリ
魔術師マーリン……………………………増岡　太郎
ミルドレッド・アヴァロン ……………………………菊池　由起子
ナレーション……………………………近野　真昼
●キャスティングコーディネート
（有）オフィスコットンキャンディー
●開発サポート
林　和磨
ヒデカズ
ねつかず
坂寄 江美
H/de.
●デバッグ
たんく
大理石
デバッグ仮面弐号
V3
前垣内宏秋
河野あおい
デバッグ仮面壱号
萩原
SHEO
松浦恵介
鈴木真人
株式会社デジタルハーツ
●SPECIAL THANKS
ALL EXAMU STAFF
AND ALL PLAYERS
●プロデューサー
高屋校長

本誌制作

●発行人
浜村 弘一
●編集人
青柳 昌行
●編集長
猿渡 雅史
●副編集長
杉田 哲朗
●デスク
霜田 和人
●編集
河野 淳一、伊丹 恭、上野 真嗣、野口 晶、安藤 慶祐、花澤 貴宏、
上田 裕生、　金子 拓真、　高瀬 康次、井川 史也、川中 勲人、松浦 恵介

●編集協力
株式会社トリスター（牛澤 庸二、目代 将規）
●執筆
株式会社トリスター
●データ制作協力
KYO、がーくん
●表紙イラスト
株式会社エクサム（うらさき ゆか）
●アートディレクター
有限会社チタンヘッズ（上林 将司）
●表紙デザイン／本文デザイン
有限会社チタンヘッズ（佐野 菜央子、向井田 創）、武元 陽子

●スペシャルサンクス
株式会社エクサム
●印刷
凸版印刷株式会社
●発行
株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
Tel. 0570-060-555（代表）

雑誌コード：61956-39

2008年7月29日 初版発行

■本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先
(株)エンターブレイン カスタマーサポート
TEL：0570-060-555（土・日・祝を除く12時～17時）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp
※ご質問の内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容や掲載以上の詳細につきましては、一切お答えできませんのであらかじめご了承ください。

■プライバシーポリシー
本誌におけるアンケートなどに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

©EXAMU inc.
©2008 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced of transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN, INC.

株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

お願い　本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。

Q1：本書についての満足度と感想を教えてください。

満足度：不満←　□1　□2　□3　□4　□5　→満足

感想：

Q2：面白かった記事とその理由を教えてください。

面白かった記事：(　　　　　)ページ　■コーナー名：(　　　　　)

理由：

Q3：つまらなかった記事とその理由を教えてください。

つまらなかった記事：(　　　　　)ページ　■コーナー名：(　　　　　)

理由：

Q4：『アルカナハート』シリーズはこれまでどれぐらいプレイしていますか？

タイトル：□アルカナハートから □PS2 版 アルカナハートから □アルカナハート 2 から □プレイしていない

プレイ頻度など：

Q5：使用キャラクターと選んだ理由を教えてください。(複数回答可)

Q6：家族にするならどのキャラクターがいいですか？ そのキャラとの関係も併せて教えてください。(複数回答可)

Q7：本書への感想などを自由にお書きください。

(　　　　　都・道・府・県) (P.N.　　　　　)

※当アンケートはがきに描かれたイラストなどは、アルカディア本誌記事内に掲載させていただく場合があります。あらかじめご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

切り取り線

料金受取人払

麹町局承認

8984

差出有効期間
平成21年07月
11日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

1028790

483

(受取人)

(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
東京都千代田区三番町6-1

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.63

**ARCANAHEART2 RIGHT PART
HEARTMATIC COMPLETION**

アルカナハート 2 ライトパート ハートマチック コンプレーション

切り取り線

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント希望番号
氏名					
生年月日	年　月　日	電話　(　)			
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区				

このムックをどこで知りましたか?	□書店で見て □アルカディアを見て □ファミ通の広告を見て □知人からの紹介 □webで見て □arcadiamagazine.com □その他 (　)
いつも買っている雑誌を教えてください (複数回答可)	□少年漫画誌 (　) □青年漫画誌 (　) □その他漫画誌 (　) □ゲーム雑誌 (　) □アニメ雑誌 (　) □一般情報雑誌 (　) □PC系雑誌 (　) □その他 (　)

【プライバシーポリシー】
本誌におけるサービスのご利用などに関連して、お客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー (URL：http://www.enterbrain.co.jp/) の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

PRESENT
プレゼントコーナー

LEFT PART に引き続き、今回もどーんとプレゼントをいただいてきちゃいました！　しめきりと応募の決まりをよく読んで、激レアアイテムをゲットしちゃってください！

PRESENT 1
業務用基板「eX-BOARD」＋『アルカナハート 2』ソフトカートリッジ

1 名様

株式会社エクサム様ご提供

こちらのプレゼント品は、本書備え付けのアンケートハガキだけでなく、官製ハガキでどなたでもご応募いただけます。ご希望の方は、住所、氏名、電話番号、年齢、性別、本書への感想をご記入の上、下記の宛先までお送りください。締め切りはほかのプレゼント同様、9月16日（火）必着です。

〒102-8431　東京都千代田区三番町 6-1
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
『アルカナハート 2』ムック刊行記念基板プレゼント係

開発元のエクサムさんから、ゲーム基板＆『アルカナハート 2』のソフトをずどーんといただいちゃったよー！　これでいつでも私たちと遊べちゃうね♪

PRESENT 2
葉生田采丸先生サイン入り コミック版『アルカナハート』第1巻

株式会社 角川書店様ご提供

5 名様

コンプエース誌（角川書店刊）で、好評連載中のコミック版『アルカナハート』よ。東京事変に挑んだ私たちの活躍が楽しめるわ。

『ARCANA HEART アルカナハート』第1巻

■レーベル：Kadokawa Comics A
■漫画：葉生田采丸
■原作：EXAMU
■発売日：2008年7月26日
■価格：609円(税込)
■判型：B6判
■ISBN：978-4-04-715091-1-C0979

PRESENT 3
販促用ポスターA

株式会社エクサム様ご提供

10 名様

ゲームセンターに飾られている『アルカナハート 2』の公式ポスターをプレゼントするわ。お部屋に飾れば貴方も常勝無敗よ。

PRESENT 4
販促用ポスターB

株式会社エクサム様ご提供

10 名様

こちらは新キャラクターを集めた『アルカナハート 2』公式ポスター。ヴァチカン中を貼って回りたいぐらい、素敵な出来だよ。

PRESENT 5
インストラクションカードセット

株式会社エクサム様ご提供

10 名様

ゲームセンターでしか見ることができない、インストラクションカードをプレゼントしますわ。あらあら、アンジェリアさんが増えてますわね♪

しめきり！
2008年9月16日(火)必着

応募の決まり

本誌備え付けのアンケートハガキに必要事項をご記入の上、プレゼント番号「1～5」のうち、いずれか一つを選んでご応募ください。希望者多数の場合は、抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

プレイヤーのみなさん、アルカナハート2を
末永くよろしくお願いします～。
特にリーゼ、フィオナ、ペトラ、キャサリンあたりを（笑）

スタッフのみなさん、製作ホントにお疲れ様でした。
（有）メルヘンブレーカー　三熊

こうちゃ
想いはきっと届くよ！
君だけの聖女に・・・
(つ*゜ー゜)つ

皆様に楽しんで頂ければ
何より嬉しく思います
さくらいとおる、

『LEFT PART』も好評発売中！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.59

ARCANAHEART2 LEFT PART

HEARTMATIC FOUNDATION

アルカナハート２レフトパート ハートマチック ファンデーション

『アルカナハート2』をプレイするならこの一冊！
主要キャラクターのグラフィック集をはじめ、
スキルアップに役立つ対戦攻略＆連続技も充実！
本書とリンクしたカバーイラストにも注目です！

●**価格**：定価1,300円(税込)

●**発売日**：2008年4月11日(発売中)

●**ページ数**：全148ページ

●**判型**：AB変形判

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.63

ARCANAHEART2 RIGHT PART

HEARTMATIC COMPLETION

アルカナハート 2 ライトパート ハートマチック コンプリーション

9784757743922

1929476016003

ISBN978-4-7577-4392-2
C9476 ¥1600E

定価 本体1,600円 +税

平成20年7月29日発行
発行人／浜村 弘一　編集人／青柳 昌行　発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　TEL.0570-060-555（代表）

enterbrain

© EXAMU inc.
© 2008 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved.

雑誌 61956-39　Ⓗ2009.08　Printed in Japan　凸版印刷